

POR SÓLO 3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO
Wii U
NINTENDO 3DS
Nintendo®
Nº 255 • 3,50€
¡Todos los estrenos!
Call of Duty Ghosts
Lego Marvel
Profesor Layton
Bravely Default
Primeras imágenes
Inazuma Eleven 3
La Amenaza del Ogro
El mito renace en 3DS
ZELDA
A LINK BETWEEN WORLDS
La obra maestra de Nintendo
SUPER MARIO 3D WORLD
¡Mario revoluciona Wii U!
Descúbrelo en la review de 8 páginas
REGALO
¡Póster Doble!
Mario+Zelda

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 255



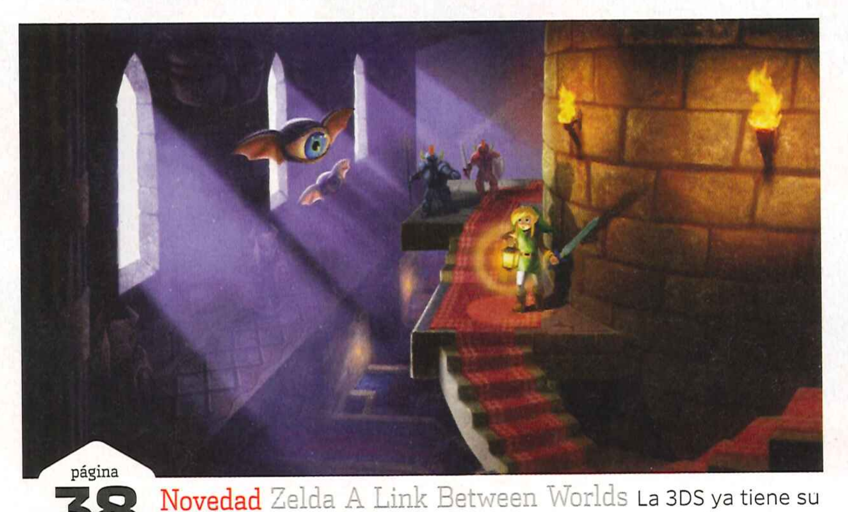
Juan Carlos García

Bienvenidos

Un 30 de noviembre de 2012, Nintendo lanzó Wii U en España. La nueva generación nacía de la mano de un innovador Gamepad, vocación gamer, más third party que nunca, y el compromiso de utilizar mandos y accesorios de Wii que millones de personas ya tenían en sus casas.
Para nosotros también fue memorable: le dedicamos un número tan especial como para lanzar 20 portadas diferentes, tantas como títulos llegaban con ella. Escribo esto a punto de cumplirse el primer año de Wii U, que se va a cerrar con una consola llena de posibilidades, que ha sabido crecer e innovar, con títulos que la prensa mundial ha elevado a la categoría de obras maestras (Super Mario 3D World es el mejor ejemplo) y con una vocación más familiar: Wii Karaoke U, Wii Party U o Wii Sports Club así lo reflejan.
¿Y para 2014? Recuperar el impulso gamer, avanzar en la cooperación con los third-party y afinar aun más las posibilidades de Miiverse y la eShop son los objetivos. Y los primeros resultados empezaremos a verlos dentro de nada.



página 30 Novedad Super Mario 3D World ya está aquí el primer Mario 3D multijugador, y salta tan alto que llega hasta el cielo.



página 38 Novedad Zelda A Link Between Worlds La 3DS ya tiene su primer Zelda original, tan bueno como los mejores de la saga.

Póster Doble

Vistas de Hyrule y Lorule
A Link Between Worlds
Gatos y héroes plataformeros
Super Mario 3D World





PLANETA NINTENDO

Lo que viene en 3DS en 2014 4
Juegazos futuros para la reina portátil.
Héroe del mes: tu Mii 10
Tú, convertido en héroe de videojuego.
Entrevista: Junichi Masuda 12
El hombre detrás de Pokémon X & Y.
La nueva Nintendo 2DS 14
La familia 3DS ya tiene otro pariente.
Madrid Games Week 16
La fiesta de los juegos en imágenes.

REPORTAJES

Actívate con Wii U 18
'Activa' tu tu tiempo libre de la mano de Wii Fit U y Wii Sports Club.
Wii U, presente y futuro 24
Segunda parte del reportaje con el que celebramos el primer cumple de Wii U.

NOVEDADES

Super Mario 3D World 30
Zelda A Link Between Worlds 38
Profesor Layton 6 44
Bravely Default 46
Mario & Sonic en los JJOO 48
Batman Arkham Origins 50



Call of Duty Ghosts 52
LEGO Marvel (Wii U) 54
LEGO Marvel (3DS) 56

GUÍA DE COMPRAS

Selección de 3DS, Wii y DS 58

I LOVE NINTENDO

Así nació Super Mario 64 60
Como el fontanero definió los juegos 3D.
Zelda & Mario, sagas unidas 62
Guiños y cameos entre las dos sagas.
Retro Review: Banjo Kazooie 64
El mítico plataformas de Nintendo 64.
10 juegos de Marvel 66
Superhéroes en las consolas Nintendo.

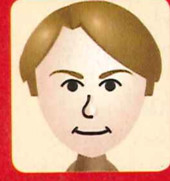
PRÁCTICO

Consultorio de Oak 68
Comunidad Animal Crossing 72
Comunidad Inazuma Eleven 3 78

El equipo de la Revista Oficial



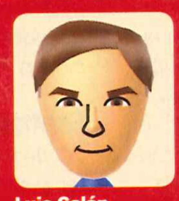
Roberto J. R. Anderson
Saltos y zarpazos con Super Mario 3D World en mi Wii U.



Gustavo Acero
Ya no sé si vivo en Hyrule o en Lorule, ni si voy disfrazado de Ravio o de gato.



Nacho Bartolomé
Un mes de no parar con A Link Between Mario 3D World...



Luis Galán
Mes de contrastes entre la olimpiada de M&S y la brutal guerra de CoD.



Laura Gómez
Completamente desquiciada entre los acertijos del último Layton.

Repaso a sus novedades

¡Pídete una 3DS!

En 2014 está previsto el regreso de nombres míticos a la familia 3DS



+info
Nintendo 3DS y 3DSXL saben lucir como nadie las ediciones especiales. La penúltima en llegar ha sido la de A Link Between Worlds, desde ya imprescindible.

No deja de resultar una contradicción que el 17 de enero vayamos a celebrar una fiesta tropical. Como que con tanto frío no apetece. Pero si ocurre que el que nos invita es Mario, y la excusa es formar parte de su nuevo **Mario Party Island Tour** y de los siete tableros a estrenar, la cosa cambia. No es que haya que preparar el bañador, la sombrilla y la piña colada, pero está claro que los **80 nuevos minijuegos** te van a hacer sudar, y si te juntas con otros tres colegas, podréis caldear aun más el ambiente: multijugador para cuatro cada uno con su máquina y una sola tarjeta.

Mario Party Island Tour, cuya fecha acaba de ser anunciada por Satoru Shibata en el último Direct, estrenará el año. Pero solo 30 días después, encontrarás otra buena razón para haberte pedido una 3DS/2DS: **Inazuma Eleven 3: ¡La amenaza del Ogro!** llega el 14 de febrero y esta vez el protagonista es Canon Evans, bisnieto de Mark Evans. Le dedicamos mucho más espacio a este juego en la sección Comunidad (pág. 80) pero anotad esto como aspecto destacado: podremos conectarnos con las ediciones Rayo Celeste y Fuego Explosivo.

Listos, pero sin fecha

Rol de mazmorras, plataformas, combates y caza mayor. No necesariamente por este orden. Pero sí, estos serán los tipos de juego que también veremos a lo largo de 2014 en la familia 3DS... aunque toda-



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 10

Héroe del mes

¡¡Un Mii!! El héroe del mes es un Mii. Nacieron con Wii y ya tienen hueco en nuestro olimpo.



pág 12

Junichi Masuda

Hablamos largo y tendido con el director de los videojuegos de Pokémon.



pág 14

La familia crece

La nueva Nintendo 2DS te va a conquistar: es ligera, robusta y sofisticada. ¡Descúbrela!

Un buen comienzo

Hay dos títulos con fecha ya confirmada para tu 3DS. El día 17 de enero llega Mario Party Island Tour, y un mes después, el 14 de febrero, se estrenará Inazuma Eleven 3 ¡La amenaza del Ogro!





Etrian Odyssey Untold es un remake del primer Etrian lanzado para DS en 2007.

Monster Hunter 4 arrasa en Japón, pero no ha confirmado su estreno en Europa.





Mario Party Island Tour incluirá 80 nuevos minijuegos que podremos disfrutar en multijugador a cuatro con una sola tarjeta.

TÍTULOS LEGENDARIOS Y ENORME VARIEDAD DE GÉNEROS ENTRE LOS JUEGOS CONFIRMADOS PARA 2014 EN 3DS



Marth ha sido el último héroe confirmado para el plantel de luchadores de Super Smash Bros. Viene con toda la fuerza de Fire Emblem.

vía no contamos con fechas confirmadas. Pero vale para ir haciendo boca.

Empezamos por el último que ha confirmado estreno: **Etrian Odyssey Untold: The Millenium Girl**, de Atlus. Un remake del primer Etrian Odyssey para DS lanzado en 2007, que trae modo historia, nuevas escenas hechas por el estudio de animación Madhouse y la posibilidad de crear nuestros mapas en la pantalla táctil a medida que avanzamos. Serán más de 30 horas de RPG con exploración y batallas en mazmorras 3D llevados por una historia que promete hechizarnos.

Para todos los públicos

Y hablando de hechizo, no negaréis que Kirby tiene también su encanto. Acaba de confirmarse el título, al menos para la versión japonesa, del juego que conocimos hace un par de meses: **Kirby Triple Deluxe**. Recordáis, ¿no? Colorista, plataformero, comilón, esquema clásico aparentemente pero con diseño de niveles que juegan con la profundidad y...¿hemos oído algo de tres Kirby simultáneos? Bueno, eso está aun por confirmar.

La caza mayor de **Monster Hunter 4** también está todavía por asegurar su presencia en Europa. Ni Capcom ni Nintendo han abierto la boca todavía. Tras vender casi tres millones de juegos desde el pasado 14 de septiembre en Japón, esta nueva entrega es esperada y deseada en Europa como ninguno. Si os preguntáis el porqué, tomad nota:

Mr. Sakurai

Amo y señor de Smash Bros



Masahiro Sakurai (43 años) es un peso pesado de los videojuegos. Creador de Kirby y de la saga Smash BROS, director, productor y diseñador, afronta la fase final de desarrollo de Super Smash BROS para algún momento de 2014. Y mientras, no deja de contárnoslo tanto en su twitter, como en entrevistas o incluso a través de su Miiverse. Así, gracias a la "fuente" original hemos asistido a comunicaciones importantes: se han confirmado rediseños, mejoras de ataques, nuevos héroes, nuevos escenarios y también aspectos más específicos, como que los contornos que vemos en los personajes de 3DS pueden hacerse más finos o ser eliminados por completo; ya puestos, también nos hemos enterado de que graban todas las reuniones de trabajo en equipo, aunque a él no le resulte especialmente agradable. Estad atentos a su twitter y Miiverse, además de la página oficial de smash BROS, y no perdáis ojo a nuestra revista para saberlo todo sobre el juego.



¡Vaya duelos nos esperan en Super Smash Bros de 3DS! Que lo sepáis: los contornos se pueden quitar.





Yoshi's New Island significa el regreso de Yoshi al papel de protagonista que nos conquistó en Yoshi's Island de Super Nintendo. El 'olor' a dulce del juego no parece haberse ido, ni tampoco su mecánica llena de sorpresas.

MH4 traerá nuevos monstruos (como los Goa Magara o Tetsukabura), nuevas armas (bastón insecto, hacha de carga), y retos y estrategias únicos. Contaremos con nuevos compañeros de caza, los Felynes que podrán vestirse con trajes de Mario y Luigi. Y el Universo Zelda estará muy presente, pues podremos disfrazar a nuestro cazador con el uniforme "reglamentario" de Link. Lo dicho, sin fecha, sin confirmación todavía.

¡Y llega Smash Bros!

El que sí ha asegurado su presencia para 2014 (pero aun no la fecha) es **Super Smash BROS** que ya sabéis que se trabaja a tres "manos": Sakurai, Nintendo y Namco Bandai. Esta nueva entrega saldrá en Wii U también, pero ya estaréis al tanto de que serán versiones independientes, aunque se podrán conectar para ciertas funciones, pero que no habrá "juego cruzado". Acaban de confirmarse algunas cosillas interesantes como un escenario de Super Mario Galaxy y la llegada de Marth, el héroe de Fire Emblem, con el que el plantel alcanza ya los 18 luchadores. ¿Habrá más? ¡Esperemos que sí! Sakurai se está encargando personalmente de ponernos al día del juego tanto en twitter como a través de su Miiverse. Por ejemplo, ahí hemos podido enterarnos de que los famosos "contornos" que lucen los personajes en 3DS se pueden personalizar e incluso eliminar.

No nos permitimos el lujo de acabar este avance de novedades sin citar a **Yoshi's New Island**. Ya hay apuestas de que el pequeño dino verde puede ser uno de los héroes de 2014, pues también estrenará Epic Yarn (o como finalmente se llame) en Wii U. Y como por aquí somos muy fans de Yoshi, estamos deseando saber nuevas cosas de un juego que prácticamente desde verano no ha vuelto a protagonizar ninguna info o Direct. Pero no hay problema, nuestra declaración de puro amor nintendero hacia Yoshi sigue tan firme como los candados en cualquier puente del mundo. ¿Llegará antes de primavera?





Kirby protagonizará en 2014 un plataformas muy pintón en el que jugará como nunca con la profundidad de los niveles.

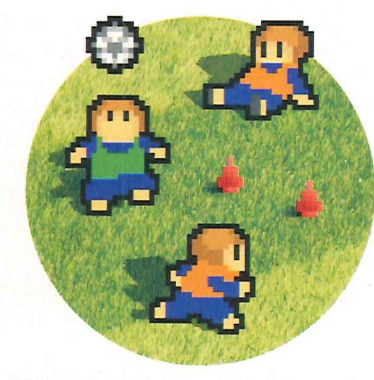
El descaro (exitoso) de la eShop de 3DS

Nintendo y Akaoni ya tienen lista su artillería para la tienda online.

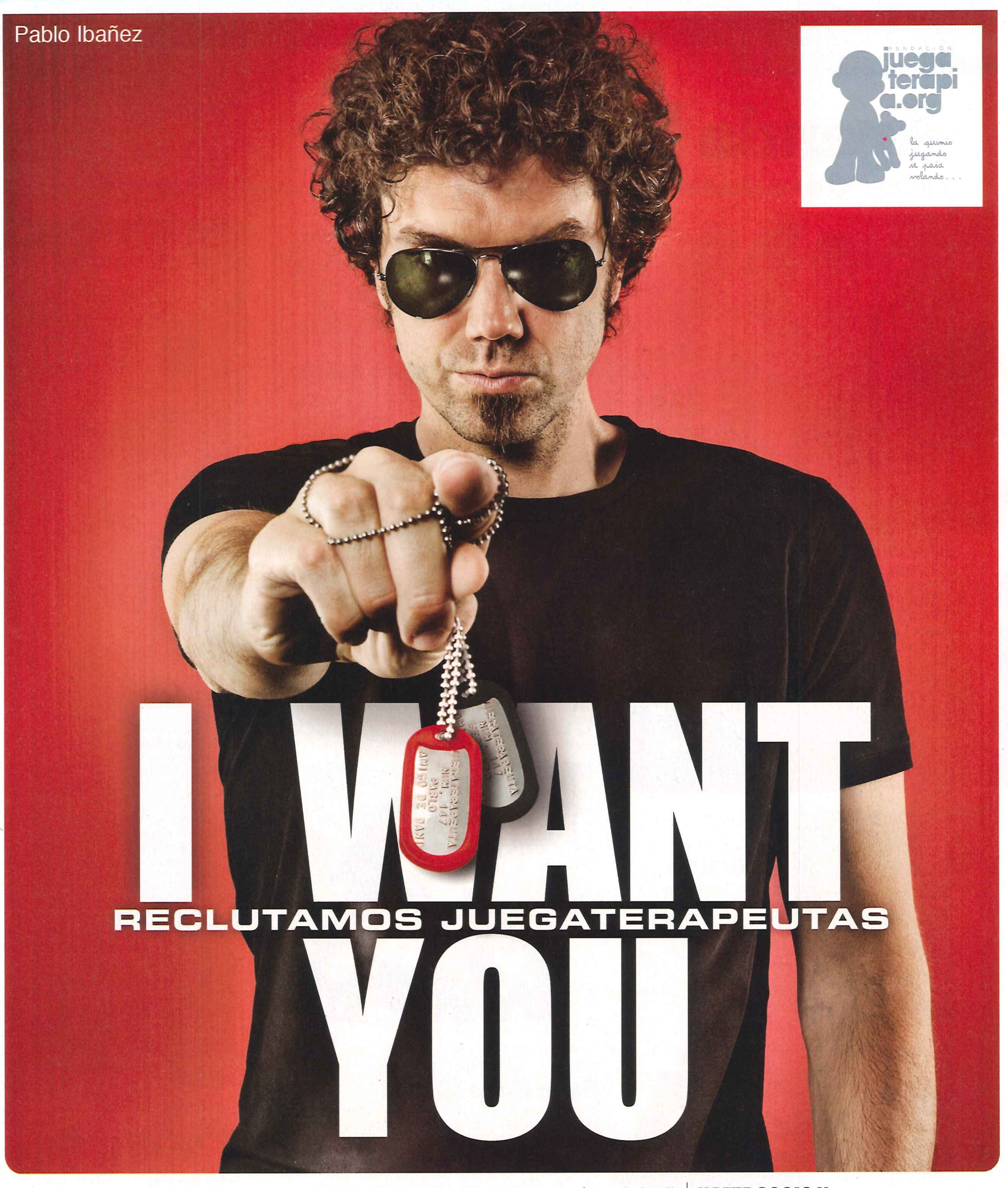


La oferta de la tienda virtual de 3DS no parará de crecer en 2014. Habrá que estar atentos no solo a su "icono de ofertas especiales", sino también al de demos (donde ahora está la de Bravely Default y en breve veremos la de Etrian Odyssey Untold) y más aun al apartado de estrenos. Por ahí veremos dos nombres destacados. Uno, de un estudio español, valenciano, que arrasó en WiiWare y ahora, por fin, en el **primer trimestre de 2014, lanzarán su Zombie Panic in Wonderland.** Nuevos enemigos, dinámicas de juego más fluidas, entornos completamente rediseñados, sin duda un punto y aparte en arcades de zombis.

El siguiente nombre acaba de ser anunciado en el Direct y es **Nintendo Pocket Football Club.** Futboleros, entrenadores, managers, estad preparados porque este descargable, que aun no tiene fecha, nos desafiará a gestionar nuestro propio club: desde crear el escudo y la equipación a fijar los entrenamientos y tácticas. Podremos probar nuestras skills frente a otros entrenadores en un multijugador online para Europa. Y por favor, no os perdáis el look de los jugadores. ¿Es o no Pocket?



Nintendo Pocket Football Club pondrá los juegos de fútbol patas arriba desde la eShop.


Pablo Ibañez
FUNDACIÓN
juegaterapia.org
la quimio jugando se pasa volando...
I WANT
RECLUTAMOS JUEGATERAPEUTAS
YOU



Agenda Nintendo

Entre el 29 de noviembre y el 31 de diciembre, esto es lo que tienes que jugar (y saber).



Noviembre 29

Nuevos héroes para Disney Infinity

Ya están disponibles 5 nuevas figuras para completar tu colección: Anna y Ice Queen (Frozen: el Reino del Hielo), Rapunzel (Enredados) y Ralph y Vanellope (Rompe Ralph). El día 5 de diciembre la cosa se completa con la figura de Sorcerer Mickey -el aprendiz de mago de Fantasía. Además, nueva ola de Power Disc con nuevas funciones.

...Y 6 figuras de cristal

Vale, son de plástico, pero ¿a qué parecen de cristal? Son especiales y por tanto ofrecen ventajas extra dentro del juego. Por ejemplo, los personajes ganan experiencia más rápido y sus habilidades están más desarrolladas. Las figuras confirmadas son Jack Sparrow, Llanero Solitario, Sully, Mr. Increíble, Rayo McQueen y Buzz Lightyear. Pista para dar con ellas: no todas las vas a encontrar en las mismas tiendas...

NINTENDO & COMPANY

Libro **Amazon.es** **2,98€**

Los fans de Nintendo solemos presumir de cultura videojueguil. Y gracias a libros como éste, siempre podremos ampliarla. **Nintendo & Company** es un viaje alucinante por los estudios que marcaron la historia de Nintendo. Escrito por el periodista Sergio Martín, es un repaso exhaustivo a nombres y compañías que nos hará recuperar una época memorable en la historia de los videojuegos.

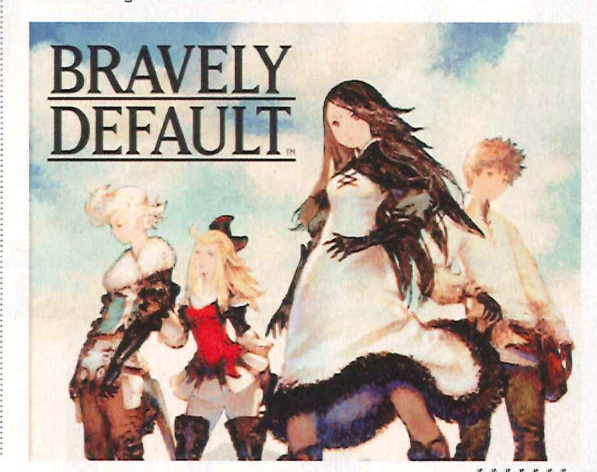


Diciembre 6

Bravely Default

Compañía Nintendo 3DS Tipo JRPG

De la colaboración entre Square Enix y Nintendo, nos llega esta historia con más de 70 horas de juego y cientos de misiones. A Europa llega una edición "mejorada" de la que salió en Japón, con sus textos en castellano, retoque gráfico, una interfaz más sencilla de usar y la posibilidad de ajustar la frecuencia de los encuentros con enemigos. Con Bravely Default tendrás en tu 3DS todo el poder del mejor Rol japonés, con los explosivos combates por turnos "made in Square" inspirados en los FF de SNES, y las complejas personalidades de sus héroes, capaces de hacer que la historia tenga diferentes finales.



Diciembre 6



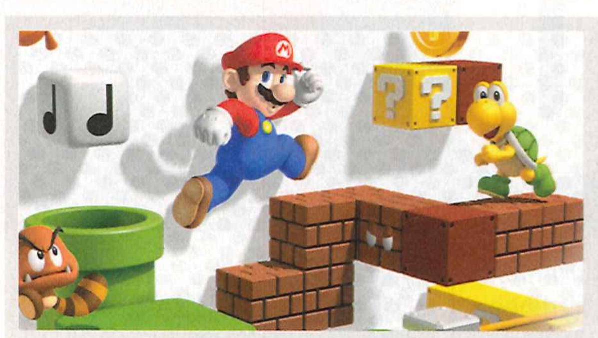
Scribblenauts Unlimited

Wii U/3DS

Compañía Warner Bros
Tipo Puzle

Llega el momento de dejar volar la imaginación y enfrentarse a los retos más complicados usando nuestra astucia y la pantalla táctil. Aprovecharemos además para descubrir la historia del prota Maxwell. Y por Streetpass podrás ver cómo han resuelto los puzles otros jugadores.

Noviembre 27



Promo de bienvenida

Super Mario 3D Land

Si registras una 3DS o 3DS XL en el Club Nintendo entre el 27 de noviembre y el 13 de enero, y uno de los 15 juegos que citamos abajo, conseguirás gratis ¡Super Mario 3D Land! Sí, estará disponible como descarga gratuita desde la eShop hasta el 13 de marzo de 2014. Los juegos de la promo son: Mario & Luigi: Dream Team Bros., Animal Crossing: New Leaf, Zelda: A Link Between Worlds, DKC Returns 3D, Fire Emblem: Awakening, Luigi's Mansion 2, LEGO City (3DS), Sonic Lost World (3DS), MH 3 Ultimate (3DS), Pokémon X, Pokémon Y, Bravely Default (y la Deluxe Edition), NSMB. 2, Mario Kart 7, Layton y el legado de los Ashalanti.



Youtube y Miiverse llegarán a 3DS en diciembre

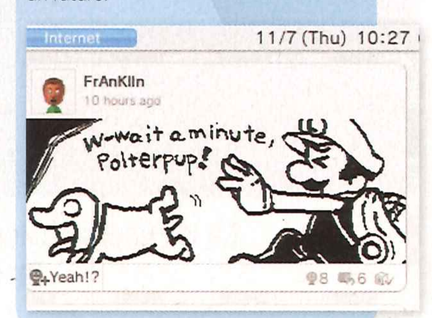
Hay una actualización de 3DS en camino, que va a ofrecernos interesantes novedades que algunos ya echábamos de menos en la portátil. Un sistema de comunicación entre jugadores mejorado gracias a Miiverse, un identificador único con Nintendo Network ID y acceso a YouTube. Todo acaba de confirmarse en el último Nintendo Direct y te lo vamos a contar en detalle a continuación.

1) Vídeos de YouTube en 3DS. La doble pantalla nos permitirá localizar cualquier vídeo desde la táctil mientras reproducimos lo que nos apetezca en la superior ¡sin cortes! Sólo necesitamos estar conectados a Internet a través de una red Wi-Fi. Cuanto más rápida, mejor.

2) Nintendo Network ID. La intención es que puedas combinar los datos de tu usuario de Wii U y 3DS en una única cuenta. Así, será posible comprar juegos de la eShop de Wii U utilizando el saldo de la cuenta de 3DS. Pero no necesitarás tener una Wii U para crearte tu propia Nintendo Network ID en 3DS.

3) Miiverse. Utilizando la Nintendo Network ID podremos conectarnos con jugadores de todo el mundo para compartir experiencias y consejos de todos nuestros juegos. Subir imágenes, capturas de pantalla o dibujos será más fácil que nunca gracias al uso de Miiverse.

4) Streetpass mejorado. Gracias a la actualización de los repetidores de Streetpass que se ha producido en Europa, los usuarios de 3DS que los visitemos podremos recibir datos de hasta 6 personajes Mii. El área de datos de StreetPass se amplía, y además ya hay previstos nuevos contenidos para mejorar la experiencia StreetPass en un futuro.



¡Sorprende a los coaches con tu talento!



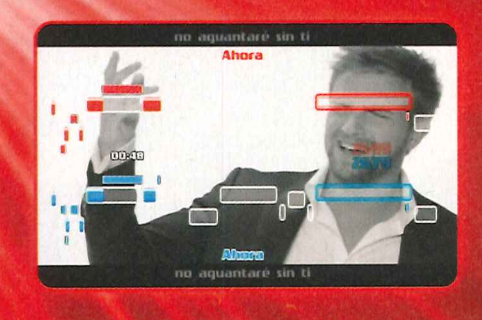




LA VOZ







Conviértete en una estrella del pop

cantando 30 grandes éxitos de Pablo Alborán, David Bisbal, Coldplay, Antonio Orozco, Enrique Iglesias, Melendi, Cali y el Dandee, Nelly Furtado, OneRepublic... ¡y muchos más!















HÉROE DE MODA
Número 32

Tu Mii

Con los Mii, Nintendo hizo realidad un sueño: que el mayor héroe de los videojuegos seas tú mismo.

Nacieron en 2007, en el Canal Mii de Wii. La idea de Miyamoto era crear avatares de los jugadores para que protagonizaran los juegos. Con un editor sencillo y ameno, elegíamos género, nombre y fecha de cumpleaños, además de personalizar su rostro (incluyendo accesorios como gafas o sombreros). Su debut jugable fue en el inolvidable Wii Sports.

Miyamoto quiso introducir avatares de los jugadores en cada consola de Nintendo desde, al menos, SNES. En el E3 de 2002 se mostró una aplicación en desarrollo llamada Stage debut, en la que el jugador se hacía una foto con una cámara prototipo para GBA, y luego la pasaba a GameCube para colocar su cara en un avatar.

MIYAMOTO QUERÍA AVATARES DE LOS JUGADORES DESDE LOS TIEMPOS DE SNES

En 3DS, ya es posible realizar un Mii automáticamente a través de una foto sacada con su cámara, función que se mantiene en Wii U. Además, estás imágenes se pueden convertir en JPG o código QR, para pasarlas a nuestro ordenador, imprimirlas... De hecho, muchos miembros del personal de Nintendo utilizan su Mii en sus tarjetas de visita.

Fue Iwata quien concretó la idea cuando mostró a Miyamoto el juego Tamagotchi Collection de Namco Bandai para DS, que estaba en desarrollo. Su editor de personajes convenció a los dos directivos de Nintendo de que era posible crear uno sencillo pero con muchas posibilidades. La clave para conseguir una gran personalización fue añadir la opción de modificar la distancia entre los rasgos faciales.

Con la llegada de 3DS, los Mii dieron un salto cualitativo alucinante: además de más rasgos para editarlos, ganaron sus propias aplicaciones como la Plaza Mii y, sobre todo, empezaron a convertirse en un fenómeno social: con StreetPass, jugadores de todo el mundo que se cruzaban con sus 3DS se conocieron a través de sus Mii. En Wii U, son nuestro rostro en la red social Miiverse.

Wii Sports Club

ESTÁ DE MODA PORQUE...

¡Wii Sports Club ha llegado a Wii U! La revisión total de Wii Sports está disponible para descarga en la eShop, de momento con dos deportes (tenis y bolos), juego online y control mediante el mando Wii Plus. ¡Y puedes probarla gratis 24 horas! ¿A qué estás esperando?

Los mejores juegos con Mii



Wii Sports (Wii)
El juego con el que debutó Wii. Disfrutamos de 5 deportes... y un mando revolucionario.



Mario Kart Wii (Wii)
Cuando ganabas la Copa Especial en 100cc, podías pilotar con todos tus Mii.



Rescate Mii (3DS)
En este RPG que llega de serie con 3DS, los héroes son los Mii que te cruzas por StreetPass.



New Super Mario BROS (Wii U)
El multijugador hizo el milagro de meternos en un juego de Mario.

De cerca con...

Junichi Masuda el rey de Pokémon

El director de los videojuegos Pokémon fue uno de los protagonistas del salón del Manga





➲**Junichi Masuda** hizo hincapié en la importancia del estreno simultáneo de X e Y.

Es la mente creativa detrás de una historia de éxito. Productor, director, compositor, diseñador, Junichi Masuda es uno de los nombres clave de la industria de los videojuegos. Su paso por Barcelona ha dejado huella tanto en los cientos de fans que le recibieron como en nosotros mismos, tras la entrevista exprés que le realizamos donde nos contó todo esto.

➲Lo importante en un juego es la diversión... que al coger un juego de Pokémon por primera vez no parezca demasiado complicado como para divertirse con él.

➲Que haya muchos Pokémon es parte de la diversión del juego. Es igual que pasa en estos nuevos juegos; según se viaja por Kalos, el personaje encuentra Pokémon diferentes, algunos con diseño más sencillo, aprende a usar las Poké Ball, y juntos se van haciendo más fuertes. Igual que hay Pokémon como las megaevoluciones que pueden gustar más a los jugadores más veteranos.

➲Ha habido varios problemas y que es difícil impedir las filtraciones. Pero al lanzarlo a la vez en todo el mundo, la gente se divierte más que si el juego sale sólo en Japón y los demás fans ven que allí se divierten mientras ellos esperan.

➲El nombre del misterioso A.Z. de X/Y se refiere a la A del inicio del alfabeto y a la Z del final. Quizá podría representar el largo tiempo que lleva vivo, o es lo que queda de un nombre muy antiguo o a lo mejor ya impronunciable...

➲Estos juegos han tardado más de tres años en desarrollarse, y en ellos han trabajado más de 500 personas.

➲**El director de Pokémon confesó** estar emocionado ante la cálida acogida que le habían preparado los fans en el Salón del Manga, donde tuvo que "multiplicarse" para atender entrevistas, torneos...

➲Hace 7 años que tenía el sueño de hacer un lanzamiento así [simultáneo], y haberlo logrado me emociona profundamente. Así, las personas de todo el mundo pueden jugar junto con sus amigos y hacer intercambios.

➲Cada vez que nos sentamos a pensar en un juego, siempre queremos añadirle algo nuevo que guste. En este caso, se trataba de conectar a todo el mundo a través de intercambios y combates.

➲Ayer (por el 2 de noviembre), se cumplieron tres semanas del lanzamiento de los juegos. Y os puedo decir que se ha alcanzado la cifra de diez millones de intercambios por la GTS.

➲Mega Mewtwo X y Mega Mewtwo Y son casi los primeros Pokémon en los que pensé. Desde mis comienzos, Mewtwo ha sido uno de los Pokémon más característicos y que más me han marcado, puede que a vosotros también. Por eso, me gustó poder hacer algo nuevo con él.

➲A la hora de crear un Pokémon, lo importante es pensar en cosas como ¿dónde vive? ¿qué come? Es una criatura viva, que existe en un lugar y ha llegado a establecerse en él por algún motivo. De ahí se va desarrollando lo demás. Hay muchos Pokémon, y no tiene que dar la impresión de que hay "viejos" y "nuevos", sino que es todo un mundo, un conjunto.

➲En estos juegos he compuesto la música de batallas. La verdad es que es

QUE ALGO PUEDA DISFRUTARSE A NIVEL MUNDIAL NOS PARECE MUCHO MÁS IMPORTANTE QUE EL QUE HAYA FILTRACIONES PUNTUALES



Desde su lanzamiento en 1996, la saga Pokémon ha vendido cerca de 7 millones de unidades de videojuegos en España

muy difícil crear algo como esto. Porque, en un enfrentamiento con Pokémon salvajes, te puede salir un Pokémon mono, uno terrorífico... y la música no se puede elegir, tiene que ser una que cuadre con todas esas situaciones.

La música de lucha contra los líderes de Gimnasio es la primera melodía que compuse. Los gimnasios son un lugar de batalla, y la música tiene que reflejarlo.

¿Por qué la megaevolución? Queríamos algún tipo de nueva idea, concepto nuevo. De forma que hablamos con el equipo de batalla y el equipo de diseño. Y nació la idea de la megaevolución. Asimismo, la evolución es un tema recurrente en Pokémon, y queríamos explorar nuevas formas, incluyendo, además, Pokémon que fueran distintos a lo visto hasta ahora sin ser algo completamente nuevo. De esta forma también lográbamos equilibrar un poco las cosas.

CON LA MÚSICA DEL ALTO MANDO ES CASI IRRESISTIBLE PONERSE A BAILAR

Yo también pulso B y abajo al capturar un Pokémon. Es una sensación... Aporreo el botón: ¡venga, venga, venga!!

Hay muchísimos Pokémon diferentes, es difícil decir el tiempo de creación... varía según el Pokémon. Por ejemplo, Xerneas e Yveltal, los Pokémon legendarios de Pokémon X y Pokémon Y, llevaron mucho tiempo

Para hacer al Legendarios Yveltal, hablé con el equipo de diseño gráfico, e ideamos un Pokémon centrado en tres conceptos: la Destrucción, la Energía y la letra Y.

Junichi Masuda se incorporó a Game Freak en 1989 y ha participado en la creación de todos los juegos de Pokémon.

Nintendo 2DS

Nueva consola en la f

De 'low cost' nada; es más barata, sí, pero ofrece el mismo nivel de prestaciones que una XL. ¿Que si merece la pena comprártela? Aquí tienes la respuesta.



No reproduce 3D Pero todos los juegos diseñados para 3DS funcionan perfectamente en esta consola en 2D. Y su cámara hace fotos 3D

Pantallas de las mismas dimensiones que las de 3DS



Botón HOME en la base, fácil acceso, presencia más rotunda

Pasamos revista a la nueva Nintendo 2DS a través de seis preguntas que te ayudarán a descubrir la nueva consola y decidir si es una opción de compra interesante para ti.

Empezamos por la pregunta que sin duda se hará todavía un buen número de personas. Pero no pares ahí: lee todas las cuestiones, así sabrás si la nueva 2DS te encaja.

¿Qué es Nintendo 2DS?
Básicamente una Nintendo 3DS sin efecto 3D. Por tanto es compatible con todos los juegos de DS y 3DS, que se reproducen en 2D. Tiene un diseño diferente, nuevo, es más ligera y está disponible por un precio inferior al del resto de 3DS. Se considera la consola de "acceso" a la familia 3DS para un público joven o que aun no tenga portátil.

¿Es para ti Nintendo 2DS?
Si aun no tienes 3DS, es una magnifica opción. Si has pensado en ella como regalo para alguien más 'joven' que tú, es garantía de éxito. Si manejas un presupuesto más justo, es tu elección casi obvia.

¿Qué vas a "perder" con 2DS?
Respecto a 3DS y XL, el efecto 3D. QUe no es poco, sobre todo si tomas como referencia las pantallas de XL, que consiguen un mayor efecto de inmersión. Perdemos ver fotos y vídeos en 3D. Perdemos el sistema de cierre/plegado de la 3DS y XL, que no es ni bueno ni malo pero parece que le da mayor consistencia y seguridad a la máquina (además de personalidad). Perdemos el sonido estéreo. Y perdemos, al menos de momento, la posibilidad de hacernos con ediciones especiales, como la que salen de Zelda y Luigi en 3DS XL.

¿Qué "ganas" con Nintendo 2DS?
Hay una diferencia de precio de entre 50 Euros (respecto a 3DS) y 75 Euros (respecto a XL). Las panta-

NINTENDO 2DS ES RETROCOMPATIBLE, PODRÁS REJUGAR Y REDESCUBRIR EL CATÁLOGO DE 3DS Y DS



amilia

Biblioteca de juegos: +2000 títulos a tu disposición para jugar

Lanzamiento 12 octubre

Dos modelos disponibles: **blanco y rojo** con stylus rojo, **azul y negro** con stylus azul

El modo espera se activa deslizando un botón en la parte inferior. En este modo ahorras energía y puedes intercambiar datos de StreetPass con otras personas

Precio 125 euros

Tarjeta SD de 4GB y cargador

llas son de tamaño idéntico a las de 3DS, pero como están más juntas, al menos a nosotros nos ha dado una sensación de mayores dimensiones. Y nos han parecido más limpias y con menos brillos. Nintendo 2DS es más ligera (100 gr menos que la XL) y es más cómoda de sostener y usar gracias a su mayor superficie de agarre. Además, viene de serie con una tarjeta SD de 4 GIGAS y ¡fuente de alimentación!

¿Entonces tiene las mismas funciones que una 3DS?
Pues sí, puedes intercambiar datos con otros jugadores a través de StreetPass, recibir automáticamente nuevo contenido -noticias, vídeos- para juegos con SpotPass, y disfrutar de la conexión online en cualquier momento. Esto último puedes desconectarlo en pantalla, pues ya no hay botón wireless. Sin embargo, sí cuenta con un botón que activa el modo de espera.

¿Cuál es nuestra opinión?
Que va a "volar" de las tiendas, y que si no te das prisa hasta podrías quedarte sin ella. Porque es una propuesta interesante, pensada para un público muy definido, que permite jugar con todos los juegos de DS y 3DS -más de 2.000 títulos- al mejor precio posible, aunque eso sí, prescindiendo del efecto 3D. Nintendo 2DS tiene un aspecto robusto y al mismo tiempo es estilosa y atractiva. Resulta cómoda de usar, manejable, su pantalla tiene el tamaño justo y hasta parece que menos brillos que en la 3DS. No se pliega, de acuerdo, pero es más ligera, y su aire retro, con el ADN de aquellas Game & Watch, conquista a la primera. Sólo pregúntate qué importante es para ti el efecto 3D.

¿Solo cuestión de tamaño?

Pantallas:
Las dimensiones de las pantallas de 2DS y 3DS son idénticas: 3,52 x 3,02". Las pantallas de XL 4,88 x 4,18"
Duración de batería 2DS:
De 3 a 5,30 horas
Extras:
En el diseño, Start y Select se separan de Home, que luce en el centro de la consola. No se pliega, pero venden una funda chulísima por un precio que no supera los 10 Euros.







Madrid Games Week

Entre los días 7 y 10 de noviembre, más de 52.000 personas se dieron cita en la 1ª edición de Madrid Games Week, la nueva gran cita con los videojuegos en nuestro país.



Al evento no faltó Nintendo, que llenó el pabellón con más de 50 juegos de Wii U y todo lo nuevo de 3DS, ni tampoco los chicos de videojuegos de Axel Springer, ya fuera firmando revistas, informando en directo o celebrando coloquios sobre la nuevas consolas.

¡Y fue un éxito!

Durante los cuatro días de feria, en Madrid solo se habló de videojuegos. La cita se echaba en falta, tras la desaparición del Gamefest, así que no es de extrañar que los 550 puestos de juego que ocupaban el pabellón 8 de IFEMA no estuvieran libres ni un segundo. Los 52.208 visitantes, según recoge la organización, encontraron un despliegue de novedades nintenderas sobre todo en Wii U, donde Bayonetta 2, MK8 y DKC acaparaban todas las miradas, junto a los recién estrenados Wii Party U o Pokémon X/Y, por supuesto. Aunque no menos miradas se llevaron los cosplay del concurso de Hobbyconsolas.com, o, por qué no decirlo, nuestro stand, donde no paramos de firmar revistas. ¡Qué ilusión!

Zona Nintendo

Wii U desplegó sus novedades para 2014. Entre ellas Bayonetta 2 –elegido Mejor Juego de Wii U de la MGW–. En los más de 50 puestos 'corrían' Mario 3D World, MK8, DKC, Batman Origins, Wii Party U o el último Sonic. Impresionante la zona de Wii U a la carta, con sus cómodas butacas y despliegue de juegos. Y en 3DS fueron Pokémon –con partidas de campeonato–, Layton y el nuevo Zelda los que se llevaron el gato al agua.

Cosplay

'Transformarse' en los héroes mas guay del videojuego está de moda. En la MGW, HobbyConsolas.com organizó un exitoso concurso por el que desfilaron Joker, Ezio, los 'hermanos Mario' y hasta los cazadores de Monster Hunter. Pero el premio a la familia más nintendera se la llevaron los chavales que posan junto a estas líneas.

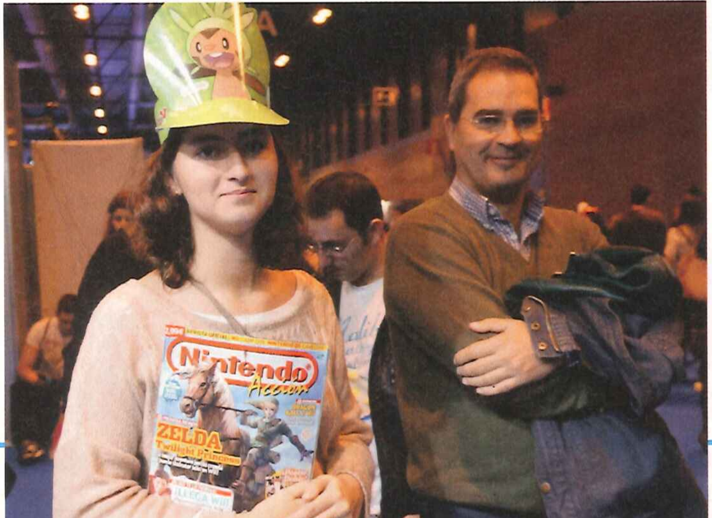


Así participamos

El área de videojuegos de nuestra editorial se volcó con el evento. No solo plantamos un stand con su set de entrevistas y su photocall, además quisimos rodearnos de todos vosotros y firmaros todas las revistas que nos trajerais. Creednos, aun nos dura la cara de sorpresa: fuisteis muchísimos los que os acercasteis, aguantando las colas con paciencia y regalándonos momentos únicos. Por otro lado, la Revista Oficial organizó un coloquio sobre Wii U y la nueva generación, con la colaboración de Omar Alvarez, PR de Nintendo Ibérica.









¡Actívate con Wii U!

Si Wii fue la consola que consiguió levantarte del sillón, Wii U va a llevarte aún más allá. Las nuevas versiones de los míticos Wii Fit y Wii Sports multiplican posibilidades y capacidad de diversión.



Wii Fit U Tu entrenador en casa

Wii Fit U sube de nivel aprovechando el pad de Wii U. Y puedes disfrutar gratis la versión de prueba.



El combo Wii Balance Board, Wii U Gamepad y mando Wii Plus garantizan una variedad total de entrenamientos. Como muestra Andre Agassi.

Cuando en **2008** Nintendo lanzó **Wii Fit** junto a la tabla de equilibrio **Wii Balance Board**, millones de personas se decidieron a hacer ejercicio con su Wii, gracias a un programa de entrenamiento que les permitía mejorar su estado de forma con diferentes propuestas. Dos años después, **Wii Fit Plus** perfeccionó la fórmula con opciones de personalización mucho mayores, pero desde entonces los seguidores del "fitness en casa" deseaban una nueva edición de su amado entrenador personal. Nintendo, que no saca secuelas sin auténticas mejoras, ha esperado a que **Wii U** le permitiera **aportar novedades** para hacer un Wii Fit aún más completo y divertido.

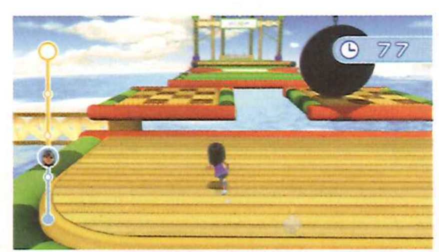
Multiplicado por Wii U

El corazón de Wii Fit U vuelve a ser **los ejercicios**, 77 en esta ocasión. Diecinueve son nuevos, y otros incluyen **mejoras gracias al Gamepad** (mapas del escenario, nuevas perspectivas, la posibilidad de ver nuestra postura en la tele gracias a la cámara e incluso modo Off-TV en muchos de ellos). La Wii Balance Board es imprescindible: si no la tenías ya, puedes comprarla aparte o con el juego. Y los que todavía entrenan con anteriores Wii Fit, es posible **pasar sus datos** al nuevo Wii Fit U (necesitas una tarjeta SD, tener Wii y Wii U conectadas a Internet y seguir el tutorial del juego).

Además de la tabla, muchos ejercicios usan el Wii U Gamepad, y unos cuantos el mando Wii Plus. Además de disfrutar de los ejercicios (explicados por la entrenadora o entrenador virtual, o bien en forma de divertidos minijuegos), puedes **planificar entrenamientos** para objetivos específicos como mejorar silueta, vitalidad o salud, o diseñarte uno **completamente personalizado** mezclando ejercicios. Es un título completísimo y muy entretenido, algo que puedes comprobarlo bajándote **la versión de prueba gratuita** desde la eShop de Wii U.









En las pruebas ya conocidas, el pad de Wii U se usa para ofrecer mapas u otras perspectivas.

¿QUÉ VERSIÓN ME COMPRO?

Wii Fit U sale en formato físico (con y sin Wii Balance Board) y en versión descargable. La tabla es necesaria, elige tu versión en función de si ya la tienes o no.

Si ya tienes la tabla:



- Versión de prueba
Ya disponible en la eShop, es gratuita. La puedes usar 30 días desde que la inicias por primera vez. Si compras un Fit Meter y lo sincronizas, pasa a ser tuya para siempre.



- Versión comercial digital
A partir del 1 de febrero, podrás descargar la versión normal desde la eShop de Wii U. El Fit Meter, si lo quieres, lo compras aparte.



- Juego físico
Disponible en tiendas a partir del 13 de diciembre, con Fit Meter incluido.

Si no tienes la tabla:



- Pack completo
Juego físico, tabla y Fit Meter, disponible el 13 de diciembre.

Las pruebas Entrenamiento integral y divertido

Se ordenan en 5 categorías y abarcan todas las facetas del entrenamiento: fuerza, equilibrio, capacidad aeróbica, flexibilidad...

Yoga

18 ejercicios

Qué mejoras: flexibilidad, equilibrio y fuerza.

Qué necesitas: Tabla Wii Balance Board.

El entrenador/a nos muestra cómo hacer "asanas", es decir, posturas clásicas de Yoga, de nivel principiante y medio: el guerrero, el árbol, el perro boca abajo.... Debemos man-



Baile

8 ejercicios

Qué mejoras: equilibrio, resistencia y coordinación.

Qué necesitas: Tabla Wii Balance Board, dos mandos Wii Plus.

Una categoría nueva que, gracias al uso de un mando Wii Plus en cada mano y la tabla, mide nuestros movimientos con gran precisión. Sigue las tendencias de fitness (tipo Zumba) que usan el baile para quemar calorías y mejorar capacidad aeróbica y coordinación. Hay baile para principiantes, hip-hop, flamenco, salsa...



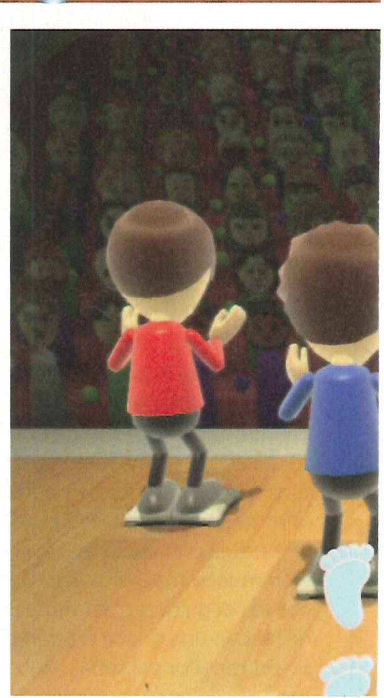
Aeróbico

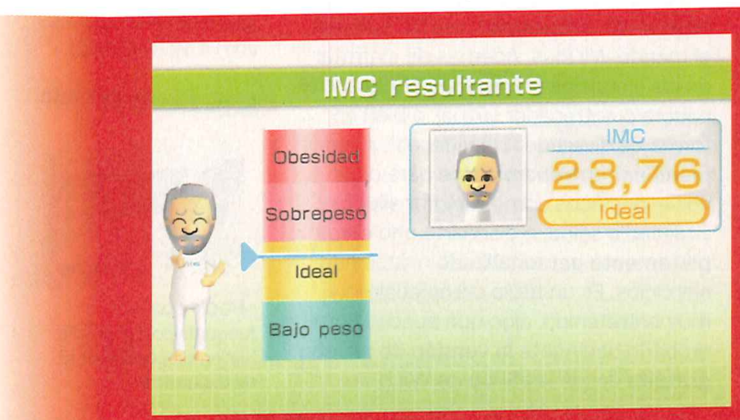
15 ejercicios

Qué mejoras: resistencia y fuerza.

Qué necesitas: Tabla Wii Balance Board, mando Wii Plus, nunchuk, Wii Gamepad.

La categoría "cardio" por excelencia, para que pongamos en funcionamiento nuestro corazón y quememos calorías. Y lo mejor es que las pruebas son divertidos minijuegos con varios niveles de dificultad: carreras de canoas, footing buscando personajes por la Isla Wuhu de Wii Sports, golf, tenis, boxeo, step dance...





Test y seguimiento

Wii Fit U te ofrece todo lo que necesitas para llevar un registro de tus progresos. Lo primero es el Test de Edad física, una serie de pruebas que valoran en un momento tu estado de forma. Puedes repetirlo cada día para ver tus progresos. Además, toda tu actividad diaria en la prueba se guardará y mostrará en gráficas comparativas.



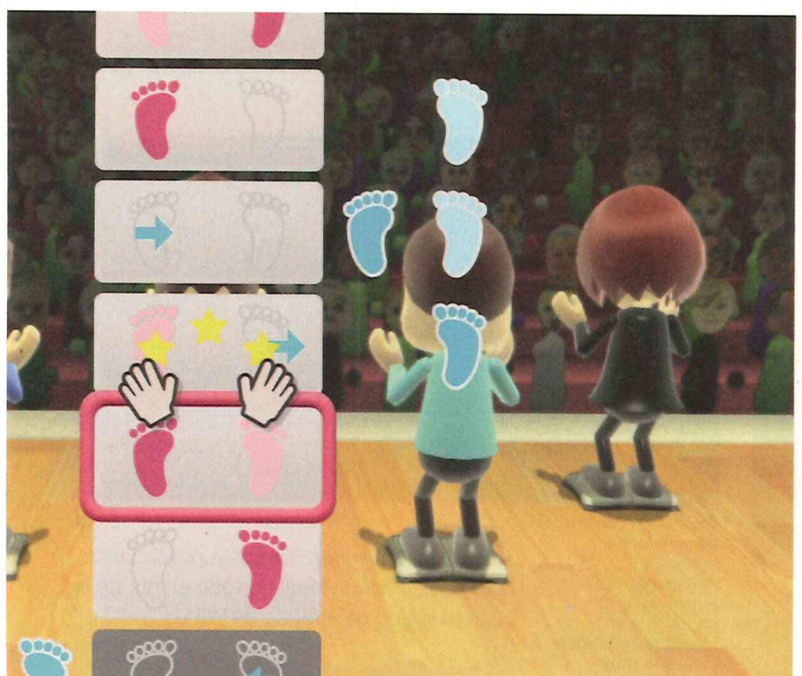




Equilibrio

18 ejercicios

Qué mejoras: equilibrio y fuerza.
Qué necesitas: Tabla Wii Balance Board.
Otra categoría clásica que se presenta en forma de minijuegos con algo en común: vamos a tener que controlar nuestro centro de gravedad para desplazar el peso corporal y, en muchas ocasiones, quedar sobre una sola pierna.



Tonificación

15 ejercicios

Qué mejoras: fuerza y resistencia.
Qué necesitas: Tabla Wii Balance Board.
Ejercicios clásicos de fitness como la tabla, el press francés o las flexiones. Explicados por el entrador/a, sirven para mejorar tu tono muscular en todo el cuerpo: brazos, piernas, centro... Wii Fit Plus mide la perfección de movimiento para valorar tu esfuerzo.



El Fit Meter

El complemento ideal para medir tu actividad a lo largo del día. Cómodo de colocar en un cinturón o prenda gracias a su pinza, este dispositivo se vende aparte y mide los pasos que has dado y el gasto calórico. Usando el puerto de infrarrojos del mando de Wii U, pasas los datos al juego. Wii Fit U incluye desafíos Fit Meter que te retan a completar recorridos inspirados en zonas del mundo con los pasos que das cada día.



Multijugador

Wii Fit U se atreve a coquetear con los Party Games, ya que 15 de sus pruebas, sacadas de las categorías Aeróbico y Equilibrio, permiten juego local para hasta 4 jugadores por turnos. Para que no tengas que ir buscándolas por los menús, están reunidas en un modo aparte accesibles desde el menú principal del juego. Puedes jugar al golf, esquiar, derribar Mii con bolas de nieve o saltar en la cama elástica. Además, en tus resultados verás los datos habituales de gasto de calorías y rankings que se muestran en los otros modos.

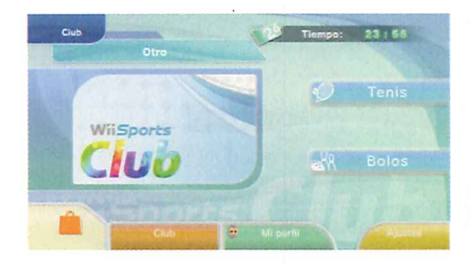
Wii Sports Club El rey del deporte

El juego deportivo más exitoso de la historia regresa adaptado a la tecnología Wii Plus y con modo online.

No estamos ante una simple conversión HD del juego con el que Wii se dio a conocer al mundo. Wii Sports Club **mejora el control** gracias al uso del mando Wii Plus y añade **posibilidades online sorprendentes**, que van más allá de simples partidas y te permite unirte a un club y representarle en los partidos. De momento, hay disponibles dos deportes, **tenis y bolos**, pero es cuestión de tiempo que se lancen más. Y está disponible solo por descarga digital desde la eShop.

Pruébalo gratis

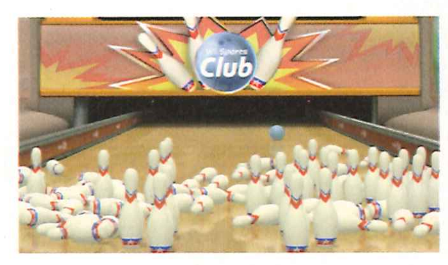
Wii Sports Club se apunta al modelo de compra digital que te permite **pagar solo cuando vayas a jugar**. Te lo bajas de la



eShop de Wii U y puedes probar todas sus opciones y los dos deportes gratuitamente **durante 24 horas** desde que lo inicias por primera vez. Después, eliges entre pagar subscripciones de un día a los dos deportes (1,99 Euros) o comprarte un deporte para siempre (9,99 Euros).

Mucho más sensible

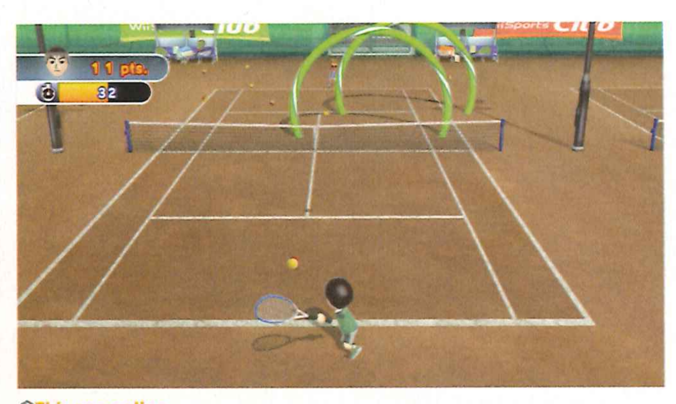
Wii Sports se jugaba con el primer mando de Wii, pero esta versión ha sido adaptada **al mando Wii Plus**, con una tecnología mucho más avanzada que detecta en tiempo real hasta el más pequeño cam-



bio en la inclinación o la velocidad del movimiento. El resultado es una experiencia de juego **más realista**, que traslada con precisión a los Mii nuestros movimientos. Eso sí, esto también aumenta el reto, sobre todo si juegas online y te mides con auténticos maestros. Por ello, siempre podrás elegir competir con clubes de **nivel novato o experto**. Y hablando de clubes...

Modo online

Lo primero que haces al activar el juego es **unirte a un club**, que puede ser el de tu país o el club "Otro" si no quieres asociarte por tu nacionalidad. A partir de ese momento, tus resultados online pasarán a tenerse en cuenta en **el ránking internacional** del clubes. También puedes ver tu posición individual en todo el mundo o en tu grupo de amigos de Wii U.



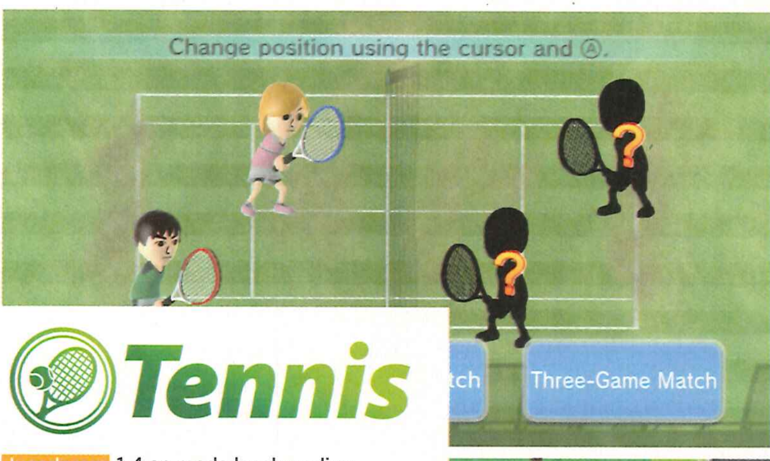
El juego online no es la única mejora: los minijuegos de entrenamiento para hasta 4 jugadores en modo local son muy divertidos.

Con Miiverse integrado

El juego permite mandar mensajes a través de Miiverse, así como personalizar la frases que aparecen en bocadillos desde nuestros Mii. Si conseguimos **medallas con una buen actuación**, podemos publicarlas en nuestro club.



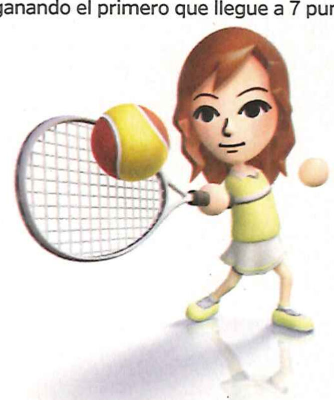




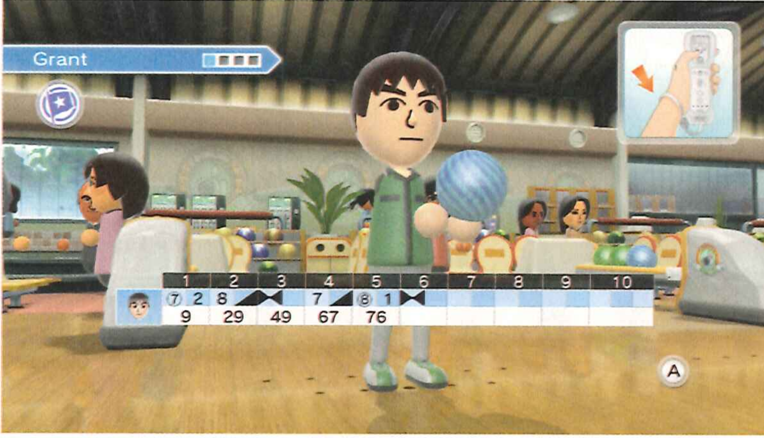


Tennis

Jugadores: 1-4 en modo local y online. El modo local permite partidos en solitario o para hasta 4 jugadores como el Tenis clásico, pero añade además **3 minijuegos de entrenamiento** con niveles de dificultad creciente: Desafío Anillo, Leña al Mono y Pato al Rebote. Los partidos online son individuales o a dobles (el segundo jugador es un amigo que juega a nuestro lado), y se disputan a **un solo juego**, ganando el primero que llegue a 7 puntos.



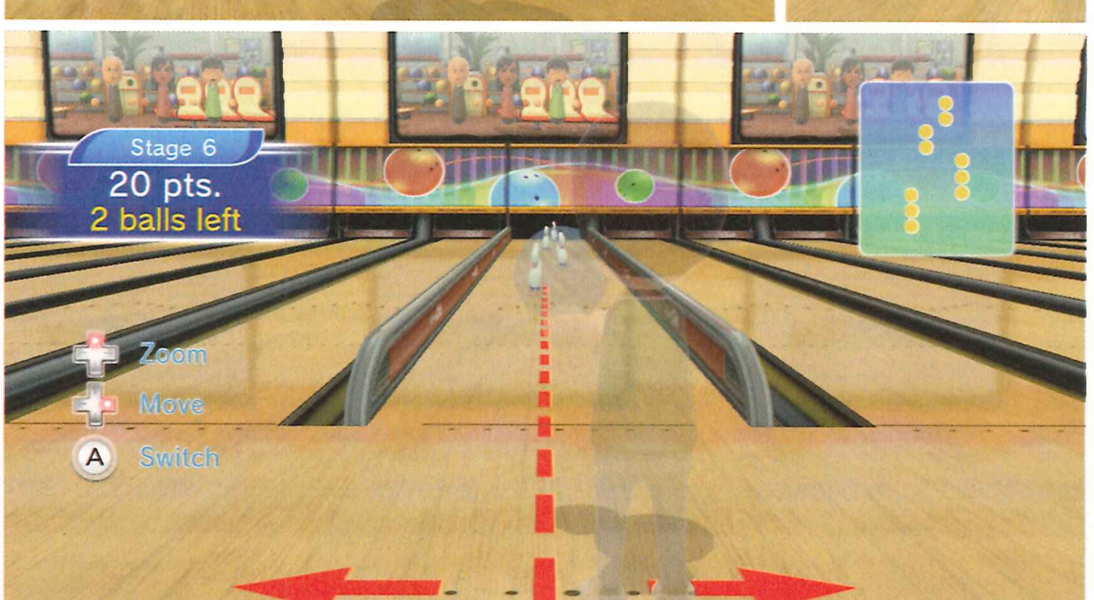






Bowling

Jugadores: 1-4 en el modo local y online. Además de los partidos clásicos, también ofrece **tres divertidos minijuegos** de entrenamiento en modo local: As del Semipleno, Bola con truco y Desafío a Tres Bolas. Y **las partidas online** permiten modo clásico, 100 bolos y Obstáculos, donde la pista está llena de barreras que debemos esquivar.







ENTREGA FINAL

TODAS LAS APLICACIONES, JUEGOS DE LA ESHOP Y EL UNIVERSO ONLINE

Primer año con Wii U

La consola imprescindible. Al principio nos cautivó su asombroso Gamepad, y a día de hoy el sistema no ha dejado de actualizarse, la eShop es lugar de referencia, y el catálogo promete futuros bombazos.

Es tanto lo que encierra esta consola, que un solo número no nos bastó para recapitular todos sus claves y secretos. En la revista del mes pasado explicamos que Wii U tiene una potencia impresionante en FullHD, que se puede ampliar la memoria con hasta 2TB por USB, y que es la mejor forma de jugar también a los éxitos de Wii. Además analizamos a fondo el Gamepad, la interfaz de la eShop y los revolucionarios portales de entretenimiento... ¿Qué si aún puede haber más? Wii U es un sistema con muchas opciones, pero sobre todo es una consola de videojuegos, y el mayor logro de este primer año ha sido consolidar un catálogo impresionante y exitoso con los mejores multiplataformas más Zelda, Pikmin, Mario... Y todo ello sin salir de casa gracias a la impresionante eShop.



El mundo de las **aplicaciones**

Un "mando" de posibilidades. Tenemos una pantalla táctil con sensores de movimientos, cámara, micro y botones, conectada a internet, a la tele, y a una potente consola... Mirad cómo lo aprovechan todas estas aplicaciones.

Wii Street U

Todo el que se mueva por ciudades, o esté habituado a viajar, sabe de sobra lo increíble que es Google Maps. Pues bien, esta aplicación, de la propia Google, es una versión potenciada del Maps, que nos permite movernos libremente por cada lugar como su estuviésemos físicamente allí... y le hubiésemos dado al botón de "pause" al mundo, claro. Utiliza el inmenso catálogo de fotografías de Street View, y las mezcla en tiempo real para que podamos mirar a nuestro alrededor girando el mando 360º como si fuese nuestra propia mirada. Podemos lanzar esas imágenes a la tele o mantener en ella el mapa, y por supuesto incluye las rutas y demás opciones clásicas. La imagen no es en alta resolución, pero impresiona mucho la fluidez con que responde y la sensación de visitar lo que queramos. También es compatible con la Wii Balance Board.







LA TELEVISIÓN DEL FUTURO

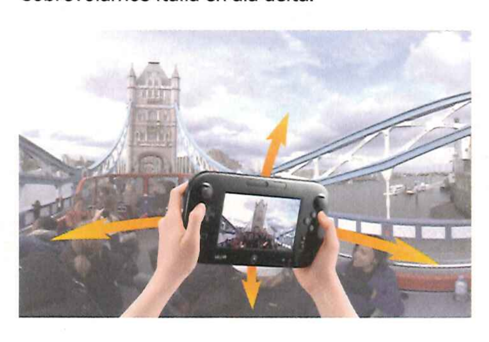
TVii aún no está disponible aquí, pero sí está funcionando en Estados Unidos a través de aplicaciones como Netflix, que pone a disposición de los americanos una auténtica televisión a la carta: películas, series pueden ser descargadas o verse en streaming en cualquier momento. La auténtica televisión interactiva podría no estar tan lejos de lo que pensamos...

Nintendo TVii



Wii U Panorama View

¿Y cómo podríamos "ir" más allá en cuanto a realismo? ¡Pues con imágenes en movimiento! Evidentemente es imposible hacerlo con la libertad que nos ofrece la base de datos fotográfica de Google, de modo que se han preparado visitas a ciudades concretas, que se venden en paquetes sueltos. Pero ojo, que no hablamos de sencillos vídeos, sino que se mantiene la posibilidad de girar la mirada 360º hacia donde queramos con sólo mover el mando. Nuevamente resulta impresionante lo fluido que va, y lo real que se siente, sobre todo en "A Vista de Pájaro", donde sobrevolamos Italia en ala delta.







YouTube

Desde esta aplicación tenemos acceso a todo el contenido de YouTube que podemos reproducir en HD en la televisión, y navegar por los menús a través del Gamepad sin interferir en lo que estemos viendo. Y mola porque podemos ver cualquier vídeo mientras otra persona prepara en el mando el siguiente contenido. La aplicación nos permite acceder a nuestra cuenta y, con ella, a todos nuestros registros y preferencias. La pantalla del mando se encarga de mostrar la información del vídeo, y con los botones controlamos la aplicación... No obstante, aun hay trabajo por delante para mejorar la experiencia con Youtube en Wii U. La interfaz de control es algo engorrosa y aun no es posible verlos en la pantalla del pad.



Art Academy SketchPad

Una pantalla como la del Gamepad es ideal para este tipo de programas, ya que es la tecnología que permite el uso de punteros duros de punta fina. Así pues, por un precio muy económico, Wii U nos trae un Art Academy llevado a la alta definición y a las pantallas grandes. La fidelidad de los lápices es buena, y las sensaciones (apartado sonoro incluido) están también muy conseguidas; sin embargo, desde el propio menú inicial se ve que la mitad de las opciones están aún por llegar en futuras actualizaciones, ya que faltan las pinturas y las lecciones.



Los Juegos de la eShop

El catálogo más completo, sin salir de casa. Novedades al instante, juegos independientes, ofertas increíbles, joyas clásicas, demojugables... ¡y hasta títulos gratuitos! ¿Existe esa tienda de ensueño? Sí, es la eShop de Wii U.

Disponibles también en formato físico

La mayoría de juegos a la venta en tiendas cuentan con su correspondiente versión digital en la eShop, donde, además, puntualmente encontramos ofertas interesantes. Por ejemplo, Assasin's Creed III a 14,99€, Wii Fit U es gratis si registras un Fit Meter, Rayman Legends acaba de bajar 15€ ZombiU a 19,99€... Es cierto que esta compra digital conlleva la necesidad de más espacio en la consola, pero tened en cuenta que incluso se puede jugar desde un pendrive. Y no solo es más cómodo, además no te vas a encontrar con el juego agotado. Este es listado de títulos:



Assassin's Creed III	19,99€
Batman: Arkham Origins	59,99€
Ben 10 Omniverse	44,99€
Deus Ex Human Revolution Director's Cut	39,99€
Disney Aviones	59,95€
Disney Epic Mickey: El retorno de dos héroes	59,99€
El Origen de los Guardianes	44,99€
Family Party: 30 Great Games Obstacle Arcade	34,99€
FIFA 13	69,99€
Game Party Champions	29,99€
Game & Wario	39,99€
Hot Wheels El Mejor Piloto Del Mundo	39,99€
Injustice: Gods Among Us	59,99€
Just Dance 4	39,99€
Just Dance 2014	49,99€
Just Dance Kids 2014	39,99€
LEGO Batman 2: DC Super Heroes	49,99€
LEGO City Undercover	59,99€
Los Croods: ¡Fiesta Prehistórica!	44,99€
Los Pitufos 2	39,99€
Mario & Sonic en los JJOO de Invierno Sochi 2014	49,99€
Marvel Avengers: Battle for Earth	19,99€
Monster Hunter 3 Ultimate	59,99€
NBA 2K13	59,99€
New Super Mario Bros. U	59,99€
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	59,99€
Nintendo Land	59,99€
Pikmin 3	49,99€
Rabbids Land	19,99€
Rayman Legends	29,99€
Resident Evil Revelations	49,99€
SiNG PARTY	49,99€
Sonic Lost World	49,99€
Sonic & All-Stars Racing Transformed	49,99€
Sports Connection	19,99€
Super Mario 3D World	--
Tekken Tag Tournament Wii U Edition	29,99€
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD	59,99€
The Wonderful 101	49,99€
Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist	44,99€
Turbo: Super Stunt Squad	44,99€
Warriors Orochi 3 Hyper	59,99€
Wii Fit U	Gratis
Your Shape: Fitness Evolved 2013	19,99€
ZombiU	19,99€

Exclusivos en descarga digital

Ya sabemos que la eShop es una interesante opción para adquirir juegos de los que se venden en tiendas físicas... ¡Pero es que cuenta con otros muchos más que son exclusivos! Entre ellos está, nada más y nada menos, que la reedición del videojuego más vendido de la historia: Wii Sports Club. Además, también encontramos propuestas independientes muy atractivas, como los Mighty Switch Force, juegazos pensados exclusivamente para venta digital, como F-1 Race Stars o Pokémon Rumble, o títulos "free to play" como el propio Wii Karaoke U.



BIT.TRIP Presents... Runner2	11,99€
Chasing Aurora	6,99€
Cloudberry Kingdom	9,99€
DuckTales: Remastered	14,99€
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	14,99€
Fist of the North Star: Ken's Rage 2	49,99€
Funky Barn	14,99€
Giana Sisters: Twisted Dreams	14,99€
Kung Fu Rabbit	4,99€
Little Inferno	9,99€
Mighty Switch Force! Hyper Drive Edition	9,99€
Mighty Switch Force! 2	5,00€
Nano Assault Neo	9,99€
Pokémon Rumble U	14,99€
Puddle	9,99€



Spin the Bottle: Bumpie's Party	6,99€
Spot The Differences: Party!	5,00€
Star Wars Pinball	9,99€
Tank! Tank! Tank! (DL)	Gratis + 1,99€/9,99€ por opción
The Cave	12,99€
TNT Racers - Nitro Machines Edition	7,99€
Toki Tori	3,99€
Toki Tori 2+	14,99€
Trine 2: Director's Cut	16,99€
Wii Karaoke U	1,99€ día, 4,99€ semana o 14,99€ mes
Wii Sports Club	9,99€ por deporte o 1,99€ día
Zen Pinball 2	2,99€/9,99€ por mesa

Consola Virtual

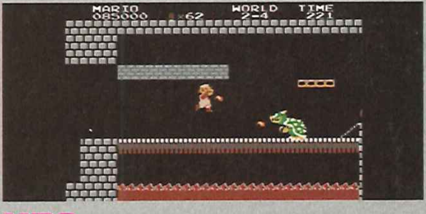
Hay juegos de NES y SNES, N64 viene de camino, y al presidente de Nintendo América le "encantaría jugar a GC en Wii U".



Super Nintendo

- Todos cuestan 7,99€ a excepción de Earthbound que, al ser novedad europea, cuesta 9,99€.
- Si los tenías en Wii te costarán 1,49€.
- Son versiones USA con escaneo progresivo a 1080p.

Breath of Fire II
EarthBound
Final Fight
Final Fight 2
Final Fight 3
F-Zero
Harvest Moon
Kirby's Dream Course
Kirby's Dream Land 3
Kirby Super Star
Mario's Super Picross
Mega Man X
Mega Man X2
Pilotwings
Romance of the three Kingdoms IV
Street Fighter II: The World Warrior
Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting
Super Castlevania IV
Super Ghouls'n Ghosts
Super Mario World
Super Metroid
Super Street Fighter II: The New Challengers
Vega Stakes



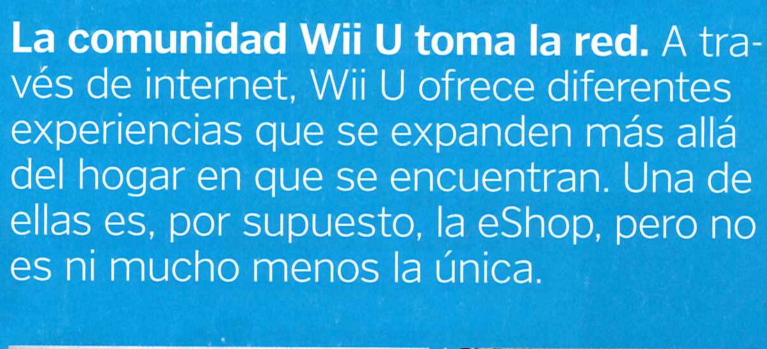
NES

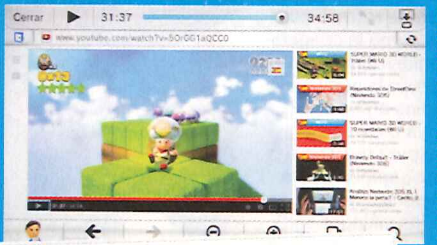
- Todos cuestan 4,99€.
- Si los tenías en Wii te costarán 0,99€.
- Son versiones USA con escaneo progresivo a 1080p.

Baseball
Balloon Fight
Clu Clu Land
Donkey Kong
Donkey Kong 3
Donkey Kong Jr.
Excitebike
Galaga
Ghosts'n Goblins
Golf
Gradius
Ice Climber
Kid Icarus
Kirby's Adventure
Mario Bros.
Mario&Yoshi
Mega Man
Mega Man 2
Mega Man 3
Mega Man 4
Metroid
PAC-MAN
Pinball
Punch-Out!!
Solomon's Key
Spelunker
Super Mario Bros.
Super Mario Bros. 2
Tennis
The Legend of Zelda
Urban Champion
Wrecking Crew
Xevious
Zelda II - The Adventure of Link

Universo **online**

La comunidad Wii U toma la red. A través de internet, Wii U ofrece diferentes experiencias que se expanden más allá del hogar en que se encuentran. Una de ellas es, por supuesto, la eShop, pero no es ni mucho menos la única.





Internet Browser

Wii U cuenta con un completo explorador web con el que podemos navegar en la tele del salón casi como si fuese el ordenador... pero con el teclado/ratón/mando a distancia más cómodo que existe: el Wii U Gamepad. Además de ser muy veloz y compatible (sólo escasos plug-ins como Silverlight no funcionan), destaca por su fantástico reproductor de vídeo: cada vez que pulsamos play, en la televisión se reproduce el material a pantalla completa (y con gran calidad) mientras seguimos navegando. En el caso de YouTube, la web funciona mucho mejor que la aplicación, y permite elegir calidad, además de poder ver el vídeo también en la pantalla del mando. Por lo demás, una interfaz agradable y sencilla, con buscadores, pestañas, favoritos, zoom... ¡y telón que esconde la página!

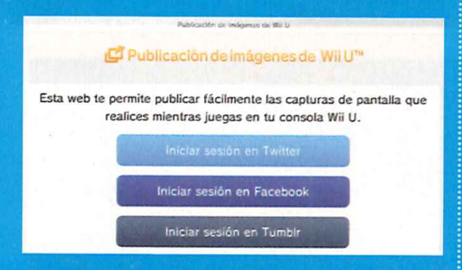


Multijugador online

Si hay una función que destaque por encima del resto a la hora de conectar la consola a internet es el juego online. No vamos a negar el encanto especial de competir/cooperar con amigos que tienes físicamente junto a ti. Pero a través de internet casi siempre encontramos a alguien con quien jugar, el número de participantes no se limita a los cinco mandos sincronizables, jugamos siempre a pantalla completa, y comparamos nuestros registros con los del mundo entero. Todo esto da lugar a una gran variedad de modos de juego imposibles en una sola consola. Además, en Wii U es completamente gratis jugar online, y por supuesto es compatible con bombazos "online" de Wii como Mario Kart Wii o Super Smash Bros. Brawl. Con todo esto... ¿¡a qué esperas para conectarte?!

Alucina con su online

- Call of Duty: Ghosts
- Call of Duty: Black Ops II
- Tekken Tag Tournament Wii U Edition
- Monster Hunter 3 Ultimate
- Wii Sports Club
- FIFA 13
- Injustice: Gods Among Us
- Trine 2 Director's Cut



Publicación de imágenes

Se trata de una web de Nintendo desde la que se automatiza la subida de imágenes a Twitter, Facebook y Tumblr. La dirección es https://i.nintendo.net/wiiu/ e incorpora un botón de 'examinar' desde el que elegimos si compartir el "pantallazo" del Gamepad, o de la imagen de la televisión. El funcionamiento es el siguiente: guardas la dirección en favoritos (el Mii), empiezas una partida y, una vez tienes la imagen que te gusta en pantalla, pulsas el botón "Home", entras en Internet y cargas la página.





Miiverse

Pues si hablamos de redes sociales, aquí está la exclusiva de Wii U (pronto también en 3DS). Se trata de un compendio de comunidades de prácticamente todos los títulos de Wii U, en las que podemos subir capturas de pantalla, dibujos y textos. Además, tenemos la opción de comentar o dar un "Mola" a los post de los demás usuarios.
Este mundo se pone en marcha nada más encender la Wii U. Nuestro Mii nos saluda, se adentra en la plaza WaraWara, y ante nosotros se abre un resumen del mundo MiiVerse donde infinidad de Miis de usuarios, divididos por comunidades, nos cuentan cosas de sus juegos.

Wii U Chat

Esta aplicación permite llamadas de vídeo gratuitas entre usuarios registrados como amigos. Si estamos jugando, el botón Home parpadeará y sólo tendremos que pulsarlo para dirigirnos a la videoconferencia. No os preocupéis por la partida, quedará en pausa. El Gamepad tiene cámara, micro, altavoces y salida de auriculares, por lo que es un dispositivo ideal para este servicio. Además, permite elegir si mostrar la imagen en la tele o sólo en el mando, incluye la posibilidad de pintar sobre la imagen, y tiene control parental.



Los juegos que vienen

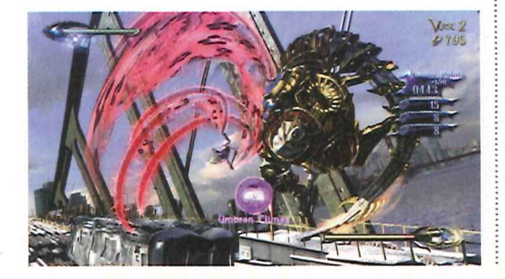
Un catálogo para el futuro. Entre las exclusivas y los Batman, AC o CoD, Wii U ha redondeado su primer año... que quedará eclipsado por lo que se prepara para el segundo. ¿No os lo creéis? Ahí va un aperitivo de lo que llegará a lo largo de 2014.



Bayonetta 2

Acción y espectacularidad en el exclusivo más sorprendente

Uno de los mejores halagos para un catálogo de juegos es "variedad", y sin duda Bayonetta 2 va a cubrir con nota el espacio reservado a la acción en nuestra colección de títulos de Wii U. Los creadores son nada menos que los genios de Platinum Games, quienes nos tienen acostumbrados a experiencias tan divertidas como originales. Suyos fueron Mad World para Wii y el reciente The Wonderful 101 para Wii U, y está claro que van a seguir dando que hablar. Ya falta menos para lo que ellos mismos llaman "el juego de acción definitivo". No sabemos si llegará a tanto, pero desde luego cada nuevo vídeo hace que nos lo creamos más y más.



DKC Tropical Freeze

El rey de la jungla ¿se congela?



Fue la gran sorpresa del pasado E3... y su reciente retraso nos dejó tan fríos como la congelada isla de Donkey. Finalmente disfrutaremos de la nueva joya de Retro Studios antes de la primavera, y ya os aseguramos que la espera merecerá la pena. Con una jugabilidad clavada a la del genial Returns, la lucha contra los vikingos será a través de fases de agua, con modo cooperativo, y con Dixie Kong de vuelta a la saga. Todo ello en una alta definición a la que se saca mucho partido a pesar de que el desarrollo sea 2D, ya que los escenarios lucen una profundidad fascinante, y están cargados de elementos.





X de Monolith

Cuando RPG se escribe en mayúsculas

Poco se sabe aún de la nueva creación de los responsables del excelente Xenoblade Chronicles, y aún así podemos estar convencidos de que estamos ante uno de los juegos de rol que marcarán la generación. En un mundo futurista, recreado con unos gráficos realmente impresionantes, nuestro héroe pilotará grandes robots capaces de volar y de transformarse en vehículos, pero también se desplazará a pie por un enorme mundo, abierto a ser libremente explorado.



Watch_Dogs

La ciudad de Chicago hackeada al completo para explorarla a placer

En una mano un móvil y en la otra una pistola, ¿qué arma es más poderosa? Desde luego Aiden Pearce se queda con las dos y las combina como nadie. En este prometedor juego de acción tendremos una libertad nunca vista para desplazarnos a placer, además de un abanico de posibilidades enormes gracias a la capacidad del prota para hackearlo todo. De hecho, prácticamente no habrá elemento tecnológico de la ciudad que no podamos poner a nuestro servicio en esta personal lucha contra el crimen, incluidos los más de 60 vehículos disponibles, con los que nos veremos inmersos en antológicas persecuciones.



Super Smash Bros.

El museo particular de Nintendo prepara una exposición histórica



Desde que nos dejase con los ojos como platos en N64, cada entrega no ha dejado de sorprendernos. Brawl nos tiene aún enganchados al online y a sus increíbles graficos... y parece que va a ser superado en todo por lo que se nos viene encima. Novedades confirmadas: escenarios aún más vivos, nuevos movimientos, se estrena en portátil, graficazos HD que quitan el hipo, y un montón de nuevos personajes tan chulos como la entrenadora de Wii Fit o el aldeano de Animal Crossing. La comunidad de Miiverse de la saga ya está abierta... ¡con el Mii de Sakurai colgando nuevas imágenes todos los días!

Mario Kart 8

El vehículo del éxito y la diversión

En Wii rozó los 34 millones de unidades vendidas, y supuso un antes y un después en la carrera de 3DS. Ahora, los coches más famosos del mundo del videojuego aceleran camino a Wii U dispuestos a poner una consola en cada hogar del planeta. Para ello vienen también en moto, en ala delta y, para la ocasión, incluso boca abajo. Todo ello con un aspecto HD impresionante, y cargado de caparazones de diversión.

MH Frontier G

Habrá más Monster Hunter en Wii U

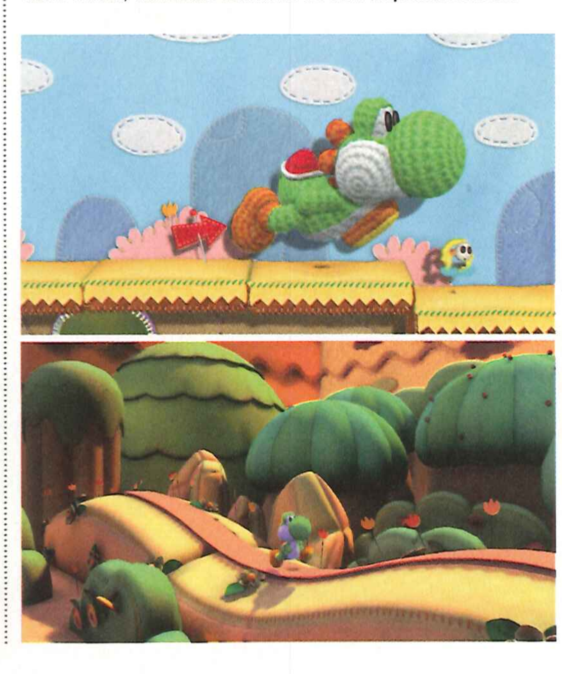
Mientras Monster Hunter 4 para 3DS rompe registros de ventas en Japón, cada día sabemos más sobre esta nueva entrega para Wii U. Para empezar, ya tiene fecha de lanzamiento en Japón: 11 de diciembre. Además, se confirma que será un producto exclusivo de la eShop y que se controlará con el Wii U Gamepad y con el Mando Pro. Frontier es la vertiente MMORPG (juego de rol de multijugador masivo online) de la exitosa saga de Capcom, y se podrá adquirir en diferentes formatos: o bien descargamos el juego de forma gratuita y pagamos por uso, o nos hacemos con la versión completa por un precio determinado. De su distribución fuera de tierras niponas aún no se sabe nada... pero nos encantaría que llegara pronto.



Yoshi U

Tras 15 años, vuelve a ser el héroe

Muy en la línea del genial Kirby's Epic Yarn de Wii (está siendo desarrollado por el mismo equipo), Yoshi se vuelve de tela para protagonizar un juego... ¡tres generaciones después! Todo este tiempo de ausencia parece haberle sentado de lujo a nuestro glotón compañero de fatigas, porque el título tiene una pintaza increíble. El desarrollo está cosido a medida del protagonista del mítico Yoshi's Island» que se moverá en las ya clásicas 2,5 dimensiones que tan buenos juegos nos ha traído. A destacar, el apartado visual, con unas texturas de tela impresionantes.



Novedades



Wii U

3

Género **Plataformas**

Compañía **Nintendo**

Jugadores **1-4**

Precio **59,95 €**

www.nintendo.es

Argumento

Bowser vuelve a las andadas, pero esta vez no secuestra a Peach sino a unas hadas. Mario, Luigi, Toad y la propia Peach acuden al rescate en el reino de las hadas.

EL DATO

Hasta cuatro jugadores pueden jugar a la vez, en ocho mundos principales más extras



Mario vive su gran aventura de plataformas en Wii U. Tiene muy buena compañía ¡y también se disfraza de gato!

Dos años después del estupendo Super Mario 3D Land, el juego que arrasó en 3DS, ahora llega su sucesor: **el mejor juego de Mario en Wii U** hasta la fecha, que lleva el concepto de 3D Land a un nivel superior gracias a la mayor potencia de la consola y a la experiencia que han acumulado los genios de Nintendo.

Buscando un equilibrio

Esta nueva vertiente de los plataformas de Mario, que inició el mencionado juego de 3DS y ahora expande el nuevo de Wii U, es una nueva manera de entender la fórmula. El objetivo de Nintendo ha sido encontrar un punto equilibrado **entre las grandes aventuras en 3D y las mecánicas de los Mario más clásicos**, para así introducir en el universo 3D del fontanero a muchos jugadores que siempre han disfrutado de los Mario de desarrollo lateral pero aún no se han atrevido con sus juegos tridimensionales. Para que os hagáis una idea, New Super Mario Bros. Wii vendió mucho más que los dos Galaxy juntos, ¿y no estáis de acuerdo

Personajes jugables

Al comenzar cada nivel, podéis elegir entre cuatro personajes que forman el mismo elenco que aquel mítico Super Mario Bros. 2 de NES. Cada uno tiene habilidades diferentes, y sus propios puntos fuertes y débiles. ¡Ah! Y también hay un quinto personaje desbloqueable... ¡os hablamos de él (o mejor dicho ella) cuatro páginas más adelante!



Mario como es habitual, es el personaje más equilibrado, y con él se puede correr y saltar sin problemas.

Luigi es más difícil de manejar, pero puede saltar más alto, lo cual lo hace muy bueno en manos expertas.

Peach tiene la capacidad de flotar brevemente en el aire, lo que le da una gran ventaja en los saltos más complicados.

Toad es el más veloz de todos, aunque sus saltos no son tan habilidosos como los del resto de personajes.



A través de los niveles

El juego incluye una gran variedad de niveles, con enemigos de todo tipo y muchos objetos y poderes diferentes.

MARIO y compañía no sólo pueden obtener distintos poderes, sino también agarrar ciertos objetos arrojadizos.

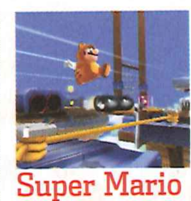
HAY MALOS de todo tipo. Después de tantas entregas, Mario ha hecho un sinfín de enemigos...



en que los que disfrutaron de los New harían bien saboreando los juegazos 3D de Mario? Para ello Nintendo les seduce con una espléndida colección de niveles, no tan grandes y abiertos como en Galaxy pero **ideales para partidas cortas, rápidas y de diversión directa**, y con elementos que todo el mundo puede reconocer como los banderines de meta para acabar el nivel y los champiñones para aumentar de tamaño.

Jugando en compañía

Esos elementos, de hecho, ya los vimos en 3D Land, pero ahora hay una **novedad muy importante: el multijugador.** Compartir la experiencia de manera cooperativa funcionó a las mil maravillas en New Super Mario Bros. Wii y su sucesor de Wii U, y también aportará un valor añadido en 3D World para todo tipo de usuarios; además, es el **primer Mario 3D con multijugador**. Podéis elegir entre Mario, Luigi, Peach, Toad... **¡y también Estela**, de Super Mario Galaxy, cuando la desbloqueéis! Cada uno tiene diferentes habilidades, y podéis jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo con distintas modalidades de control que os detallamos más adelante. Con el Gamepad, por cierto, podéis tocar enemigos y paralizarlos, lo cual puede ayudar a los otros jugadores, y también hay niveles en los que se pueden mover plataformas al tocarlas y al soplar hacia el micrófono. Los niveles, por otra parte, son muy variados y



Super Mario 3D Land

Este juego para 3DS estableció los cimientos sobre los que se basa 3D World, que ha logrado superar con creces al título de la portátil.

EL MULTIJUGADOR APORTA UN VALOR AÑADIDO PARA TODO TIPO DE USUARIOS

Los ítems de los héroes

Tanto Mario como el resto de personajes jugables tienen un gran número de poderes a su alcance, algunos ya conocidos y otros totalmente nuevos. El ítem estrella de esta entrega es el cascabel que proporciona el disfraz de gato, un power-up totalmente nuevo. También se estrenan las duplicerezas, que crean copias de nuestro personaje, y bloques especiales que lanzan cañonazos. Entre los viejos conocidos no podía faltar la flor de fuego, el más clásico power-up de Mario. También vuelven el disfraz de tanooki y el de boomerang, y por primera vez el megachampiñón en un Mario 3D.



Gato

Permite asestar zarpazos a los enemigos, y engancharse a las paredes para trepar por ellas unas segundos, lo cual es indispensable para alcanzar ciertos secretos y atajos.

Boomerang

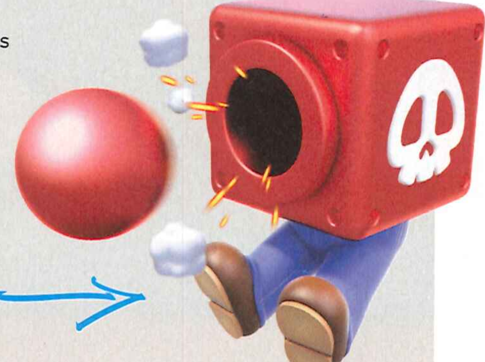
Este power-up ya existía en 3D Land, y ahora volvemos a contar con él en el nuevo juego. Os da los mismos poderes que a los Hermanos Boomerang, para poder lanzar el boomerang contra los malos.



Caja cañón

El juego incluye varios bloques especiales a modo de casco, como un bloque que ilumina con un foco y el ya conocido helicóptero para volar. Con el cañón lanzaréis disparos.





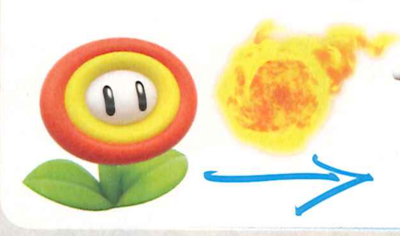
Duplicerezas

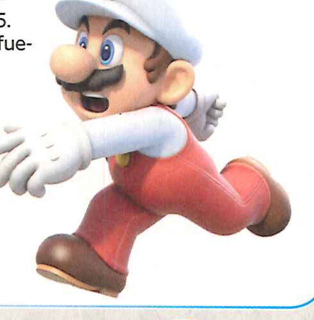
Una de las novedades más interesantes, con las que crear clones de vuestro personaje. Cada vez que toquéis unas, controlaréis a una copia más al mismo tiempo.



Flor de fuego

El power-up más clásico de Mario, reconocible por cualquier jugador y que existe desde el legendario Super Mario Bros. de 1985. Gracias a sus poderes, lanzaréis bolas de fuego que serán el terror de los enemigos.





Megachampiñón

Este ítem de los New Super Mario Bros., que transforma a vuestro personaje en un gigante que arrasa con todo a su paso, puede ahora disfrutarse en niveles 3D.



Tanooki

El clásico de Super Mario Bros. 3 que 3D Land rescató. Gracias a su cola podréis golpear y flotar ligeramente en el aire. El tanooki blanco es una ayuda opcional que os hace invencible tras perder varias vidas seguidas.





Reino de las hadas

Nuestros protagonistas se trasladan a este nuevo escenario con el objetivo de rescatar a las hadas a las que ha secuestrado Bowser. La aventura principal está compuesta de ocho grandes mundos, con niveles muy variados y de temáticas muy diferentes. Si sois jugadores expertos, puede que los primeros mundos os resulten fáciles de superar, pero a medida que sigáis avanzando os encontraréis con retos cada vez mayores. Y, como es habitual en los juegos de Mario, después de los créditos finales aún os quedará un montón de secretos y niveles extra que encontrar.



Mundo 1

Como ya imaginaréis el primer mundo es poco más que paseo para habituarse a los controles y a nuevos elementos como el disfraz de gato. Tras unos cuantos niveles, dominaréis bien la jugabilidad del título.

Reino de las hadas

M4

M5

M6



Mundo 3

Tampoco podía faltar un mundo helado. Caminar sobre hielo resbaladizo se hace más complicado, aunque siempre podéis echar mano de estas botas-trineo si se las quitáis a un goomba.



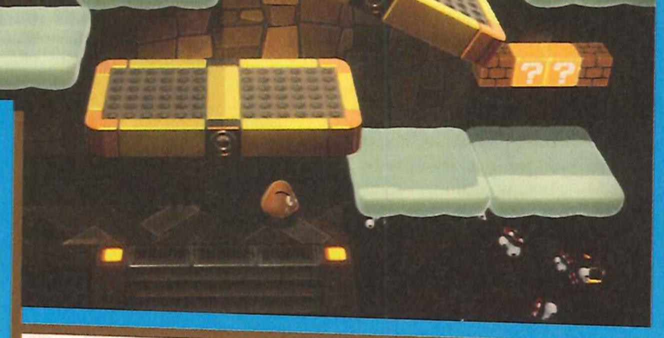
Mundo 6

Este mundo se encuentra alto en el cielo, sobre unas nubes, y guarda una gran variedad de sorpresas. Los mundos sobre nubes son un clásico que aparece de vez en cuando en la saga desde Super Mario Bros. 3.

Mundo 5

Un mundo paradisiaco en el que relajarse... bueno, no, no sea que los koopa troopas y otros malos aprovechen para dejarte escocido. Los niveles de este mundo incluyen bellas playas y escenarios de vértigo en los que puedes caer al vacío.





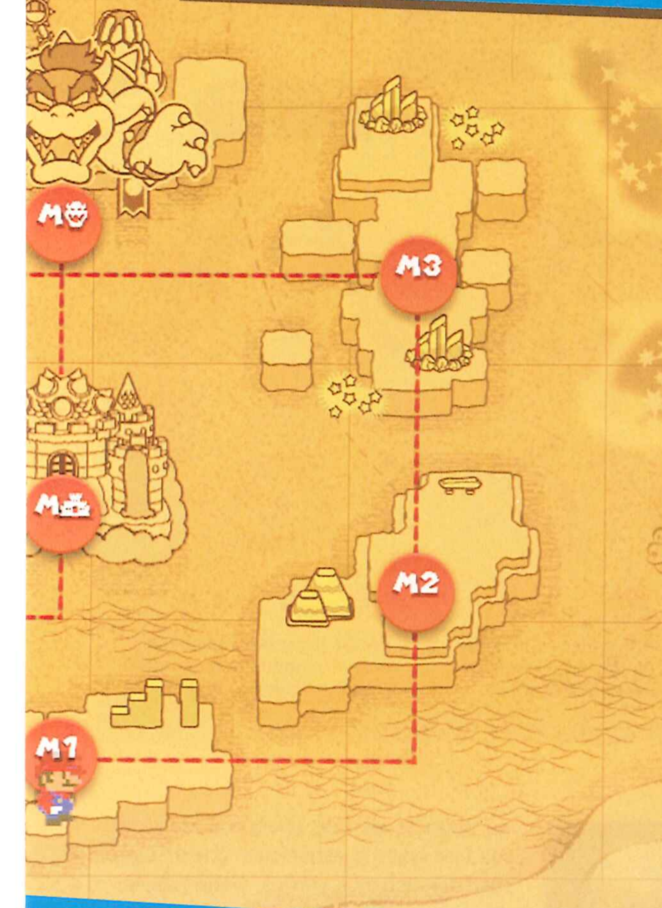


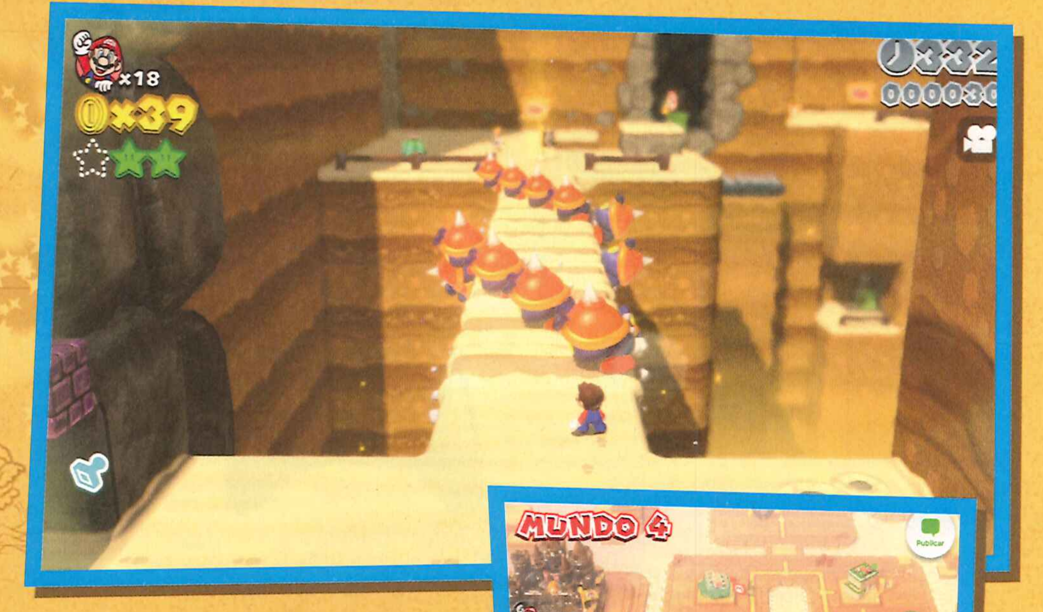


Mundo 2

La ambientación del segundo mundo es un clásico en los juegos de Mario: el desierto. Caminaréis sobre grandes superficies de arena y os enfrentaréis a nuevos enemigos como esos pajarracos que veis en la imagen, que tratarán de daros picotazos.







Mundo 4

Niveles secos y calurosos, también con mucha arena como el mundo 2 pero con desafíos más difíciles, enemigos más complicados y duras subidas a través de niveles ascendentes.



Mundo Castillo

Las cosas empiezan a complicarse bastante: fortalezas, volcanes, lava, una fosa submarina... Un montón de peligros que acecharán en cada nivel, por lo que será mejor que os centréis bien si no queréis acabar chamuscados.



Mundo Bowser

El gran parque de atracciones de Bowser y el mundo final de la aventura principal del juego. Os encontraréis con peligrosas maquinarias y poderosos jefes, y por supuesto os espera un gran enfrentamiento contra Bowser... ¡del cual es mejor no daros ningún detalle!

Diversión en compañía

Por primera vez en un Mario 3D, podéis jugar en modo cooperativo al estilo de los New Super Mario Bros. de Wii y U. Esto aporta un gran valor añadido al título, tal como lo hizo en ambas entregas bidimensionales, y funciona igual de bien. Vosotros decidís si queréis disfrutar de los niveles por vuestra cuenta o en compañía de amigos o familiares, y además hay un amplio abanico de opciones de control para que nadie se quede sin mando con el que jugar.





Gamepad

Incluye juego Off-TV y movimientos especiales táctiles como paralizar enemigos.



Mando Pro

El mando pro de Wii U también es compatible con el juego. ¿Tenéis alguno a mano?



Mando clásico

Incluso podéis conectar el mando clásico de Wii, todo un detalle para quien quiera usarlo.



Wiimote

Podéis jugar con nunchako o sin él, aunque recomendamos conectarlo si tenéis.

Estela, de Super Mario Galaxy, es el quinto personaje desbloqueable. Cuenta con un movimiento especial en forma de giro, que es útil tanto para golpear enemigos como para tomar un ligero impulso en los saltos.

con un montón de recursos y elementos de todo tipo. Los primeros mundos pueden parecer fáciles y simples para los más expertos, pero a medida que avanza la aventura también aparecen niveles más brillantes y crece su curva de dificultad, tan ajustada y magníficamente trazada como nos tiene acostumbrados Mario. El juego recoge **elementos de muchas entregas diferentes**, que incluyen una gran variedad de enemigos y plataformas de todo tipo: móviles, invisibles, de las que aparecen y desaparecen, y muchas más.

Niveles y poderes

Aunque **no hay multijugador online**, podéis recibir Miis de otros usuarios a través de Internet, y aparecerán dentro de los niveles que rejuguéis con el recorrido que hicieron ellos en su partida. A lo largo de estos niveles, además, podréis encontrar los ya típicos tres objetos especiales, que en este caso son estrellas verdes, y además se añade en cada nivel un coleccionable en forma de sello que se puede utilizar para las publicaciones en Miiverse. A medida que lleguéis a mundos más avanzados, el juego os requerirá un número más elevado de estrellas verdes para seguir adelante, y en ocasiones no os quedará otra que volver atrás para reunir las estrellas verdes necesarias. Para superar tales desafíos contaréis con la ayuda de distintos poderes, tanto nuevos como conocidos. **El disfraz de gato** es la gran estrella: lo encontraréis con frecuencia, y gracias a él podéis realizar ataques con las zar-



Yoshiaki Koizumi

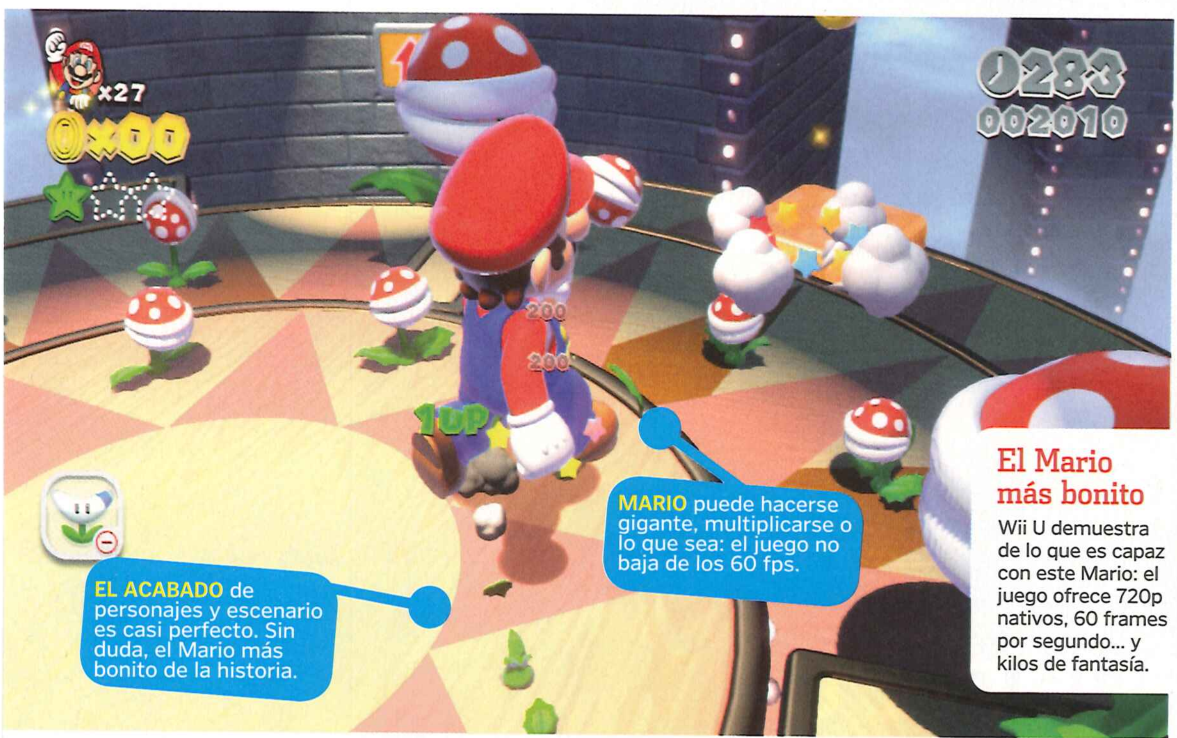
El director de Sunshine y Galaxy, y productor de Galaxy 2, 3D Land y 3D World, es el protagonista de nuestra página de '10 cosas sobre...' en la revista (p. 67).

CON EL DISFRAZ DE GATO PODÉIS ATACAR CON LAS ZARPAS Y TREPAR PAREDES



Bowser vuelve a ser el gran villano del juego, y esta vez va motorizado. Atrévete con él.

El disfraz de goomba sirve para despistar a estos enemigos y evitar que os ataquen.

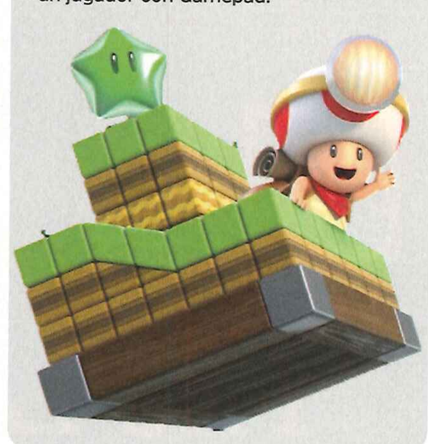


El Mario más bonito

Wii U demuestra de lo que es capaz con este Mario: el juego ofrece 720p nativos, 60 frames por segundo... y kilos de fantasía.

Jefe de cuadrilla Toad

¿Os acordáis de la cuadrilla Toad que aparecía en Super Mario Galaxy? Pues su jefe está de vuelta, y se le puede controlar en unos niveles especiales. El objetivo es llegar hasta las cinco estrellas verdes, pero este personaje es incapaz de saltar, lo cual supone un verdadero reto. Estos niveles son sólo para un jugador con Gamepad.



pas y trepar por las paredes para alcanzar lugares secretos. Las **duplicerezas**, con las que crear copias de nuestro personaje, también nos han gustado mucho, y vuelven power-ups como la flor de fuego y el megachampiñón entre otros.

Aventura en alta definición

Gráficamente, el primer Mario 3D en alta definición se ve **más detallado y muestra unos colores más vivos que nunca**. Es cierto que, mientras que los Galaxy exprimían toda la potencia de Wii, se nota que Wii U puede hacer más de lo que vemos en este juego, pero creemos que el aspecto visual cumple estupendamente para el tipo de niveles que nos presenta 3D World.

Musicalmente también saca buena nota, ya que mantiene el espíritu de lo que podríamos esperar en un juego de Mario y además lo hace con gran gusto. Hay una buena cantidad de nuevas melodías muy convincentes y con influencias cercanas al jazz, que se amoldan muy bien a las diferentes ambientaciones, y también acertadas remezclas de canciones de anteriores juegos.

> ES UN JUEGO BONITO, DE CALIDAD Y SOBRE TODO MUY DIVERTIDO, SOLO O EN COMPAÑÍA

En definitiva, es un juego bonito, de calidad y sobre todo muy divertido, tanto en solitario como en compañía. Hasta ahora teníamos los Mario de desarrollo lateral y los Mario de jugabilidad tridimensional, y hay que entender la filosofía de este juego como una tercera vía: la que busca el punto medio entre ambas. Y la verdad, lo consigue realmente bien.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Muy detallado, muestra unos colores más vivos que nunca en todos sus elementos y personajes.

Diversión ★★★★
Gran variedad de niveles y poderes, estupendo multijugador y un montón de buenas sorpresas.

Multijugador ★★★★
Uno de los puntos fuertes del juego. Gozaréis mucho jugando sus niveles en compañía.

Duración ★★★☆
Más de ocho horas para la aventura principal, además de muchísimos secretos y niveles extra.

Lo mejor y lo peor

☺ El disfraz de gato, las duplicerezas y el multijugador, que debuta en un Mario 3D.

☹ Aunque tiene novedades, no es tan rompedor como otras entregas de Mario.

Nuestra opinión

Mario multiplica la diversión en Wii U

Un juegazo que recoge muchos de los grandes elementos de la historia de Mario y añade nuevas cosas muy interesantes. No tiene el nivel de Galaxy 2, pero tampoco es eso lo que busca ya que su planteamiento es diferente.

Te gustará...

Más que... New Super Mario Bros. U



Menos que... Super Mario Galaxy 2 (Wii)



Total

94









Género **Aventura**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



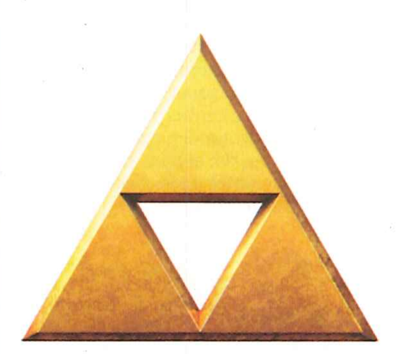
Argumento
Un mago llamado Yuga ha decidido convertir en cuadros a los descendientes de los sabios para resucitar a Ganon. Sólo Link podrá impedírselo disipando las tinieblas de Lorule.


DESCÁRGATE la galería de pantallas 3D

The Legend of Zelda A Link Between Worlds

Sólo un héroe como Link es capaz de revisitar una obra maestra de los videojuegos sin miedo a abrirse al futuro de la saga: la libertad de decisión. Si Zelda: A Link to the Past nos hizo sentir libres, en 3DS lo vais a ser de verdad.

EL DATO
Además de sus 11 mazmorras en total, hay 100 crías de pulpo escondidas entre Hyrule y Lorule



Hyrule, el reino de la luz

Podríamos quedarnos horas contemplando el paisaje que ilustra estas dos páginas y perdernos en un sinfín de recuerdos sin necesidad de decir ni una sola palabra; recuerdos de una aventura que no sólo marcó nuestra infancia con letras de oro, sino a toda una generación de jugadores y desarrolladores, que coronaron a Zelda: A Link to the Past como la mayor aventura de Super Nintendo y uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos. Ese castillo de ensueño, esas bucólicas praderas y ese muchacho de ropas verdes definieron conceptos rompedores como el mundo abierto (previamente allanado en el Zelda de NES) o los saltos dimensionales en un mismo mapa, y sentaron las bases de una leyenda que sigue sorprendiendo en cada consola de Nintendo sin perder su esencia.

Regreso al futuro hyliano

Más de dos décadas después, Zelda: A Link Between Worlds nace en 3DS como secuela de aquella obra maestra, y lo hace blandiendo una Espada Maestra de doble filo: enfrentarse a su propia grandeza y derribar un muro de carga tan intocable como la linealidad en el orden de exploración de las mazmorras.

El responsable de esta revolución no es otro que **Ravio, un enigmático vendedor** que dispone de todas las armas y objetos que hasta ahora debíamos buscar en las profundidades de los templos. Por primera vez, podemos alquilar o comprar todos los items casi desde el principio, entre ellos, el arco, el martillo, el gancho o los báculos de las arenas y del viento, que ya descubrimos en Zelda: Spirit Tracks.



Buena gente de Hyrule

Han pasado seis generaciones desde el final de A Link to The Past, pero Hyrule aún es reconocible: su lago, su desierto, la gran cordillera, el bosque, la cascada... Sus actuales habitantes son descendientes de los de aquel juego, incluyendo a los Zora del río, aliados de los hylianos. Link vive entre ellos, y serán la primera raza que (re)conozcas.



Zelda es descendiente directa de la Princesa de A Link to the Past, bienamada por su pueblo. Link acudirá a ella cuando el malvado Yuga haga acto de presencia.



Guri y sus padres. Este pequeñajo será el primer personaje que veas... cuando te despierte a gritos para ir a currar a la fragua.



Impa, la tutora de Zelda, te "escoltará" durante tu primer encuentro con ella.

Osfala es un destacado miembro de la corte. Posee el Báculo de las Arenas... aunque lo tiene alquilado.

Oren es la reina de los Zora del río. En la primera parte de la aventura necesitará tu ayuda.

CADA TEMPLO requiere uno o dos objetos imprescindibles. Aquí, el Báculo de hielo para congelar la lava.

Los once templos

A las tres mazmorras de Hyrule, se suman los siete templos de Lorule, más el castillo. Por dentro están totalmente renovadas.

Los jefes lucen así de espectaculares y muestran nuevos patrones de ataque. Muchos de ellos se esquivan con el poder pictórico.

Por tanto, no encontramos armas realmente nuevas, pero disponer de todas ellas desde la segunda mazmorra a cambio de un puñado de rupias produce una sensación de **libertad e independencia** que nunca habíamos vivido en un Zelda, ni siquiera en A Link to the Past, donde se necesitaban ciertos objetos como los medallones para avanzar. Además, la munición estrena una barra de vigor de regeneración automática, que también limita el poder del brazalete mágico, introductor del mayor cambio jugable: la posibilidad de convertirnos en dibujo, una innovadora mecánica que traslada la **clásica vista cenital a una perspectiva 3D** mediante un solo botón, lo cual nos permite emparedar a Link entre los muros que le rodean y avanzar lateralmente para explorar casi cualquier rincón del mundo. Así, lugares tan míticos como el Castillo de Hyrule, el Río Zora, el Pueblo Kakariko o el Bosque Perdido se mantienen tal cual los recordábamos, pero los revisitaremos desde un punto de vista insólito mientras nos sumergimos en una historia totalmente nueva, con protagonistas como el villano Yuga, quien pintará de negro el destino del mundo...



La edición especial

Si no tienes 3DS XL, hazte con esta edición. Incluye la consola en dorado y negro con las dos Trifuerzas serigrafiadas, y un código para la descarga digital del juego.

LA TIENDA DE RAVIO ABRE EL FUTURO DE LA SAGA A UNA LIBERTAD TOTAL DE DECISIÓN

El Castillo de Hyrule es uno de los escenarios que mejor demuestran la sensación de altura (o vértigo) a medida que vamos subiendo pisos.

Las fuentes de las hadas son los lugares más nostálgicos de Hyrule, gracias a la inolvidable melodía que las acompañan.

"Los Otros" de Lorule

Lorule es una versión distorsionada de Hyrule que está sucumbiendo al mal desatado por el hechicero Yuga. Sus parajes son nuevos, y están dominados por el yugo de Yuga (la mayoría enemigos que vimos ya en A Link to The Past, ahora más imponentes). Eso sí, también encontrarás aliados dispuestos a luchar contra este pintoresco artista del mal, sobre todo cierta princesa.



Hilda es la princesa de Lorule, desesperada por dar con el héroe que devuelva la luz de la Trifuerza a su mundo.

Yuga es el carismático villano que usa su báculo para convertir en lienzos a los descendientes de los sabios. Pretende resucitar al mismísimo Ganon.

Link Tenebroso es la encarnación de los rivales que nos crucemos por StreetPass, ¡así que veréis unos cuantos!

Moblins
Esta especie de jabalís antropomorfos vuelven a ser una de las tropas enemigas que mejor saben defenderse.



Los soldados vuelven armados con la bola de pinchos extensible: tan "malotes" como en A Link to the Past.

Lorule, el reino de la oscuridad

Nos adentramos así en la dimensión opuesta de Hyrule, donde el hechicero Yuga pretende resucitar a Ganon convirtiendo a los descendientes de los Siete Sabios en cuadros. Sólo una persona es capaz de retenerlo, pero no por mucho tiempo. **Hilda, el alter ego de Zelda**, cuyo reino perdió la luz de la Trifuerza invertida, será nuestra guía entre las **siete mazmoras** (más el Castillo de Lorule) que componen este lúgubre mundo.

Bienvenidos al otro lado

En él se repiten las ambientaciones de las mazmorras originales (desierto, sombras, pantano...), aunque por dentro no hay quien las reconozca. Para empezar, ya no hay que buscar sus mapas, pues su desarrollo va mucho más al grano de la acción y los variadísimos puzles: desde guiar a otro personaje para activar interruptores hasta apagar antorchas para revelar caminos invisibles; pero donde de verdad se plasma la innovación es en el amoldamiento de los puzles a la nueva habilidad de Link, con bloques móviles que nos trasladan a pisos superiores o fases de infiltración entre los muros de un laberinto. Por contra, la dificultad entre las mazmorras ha perdido su progresión clásica para volverse más equitativa, lo que afecta a su duración ➲

REVISITAR EL MUNDO ES COMO VIAJAR A NUESTRA INFANCIA CON LOS GRÁFICOS DE HOY

La tienda en casa

Novedad importante: Link alquila sus herramientas al comerciante Rovio por un módico precio. Así afrontas las mazmorras en el orden que quieras, pagando las herramientas que necesites para cada una. Además, no usan munición, sino que gastan una barra de vigor que se regenera automáticamente.



Las bombas destruyen rocas y paredes agritadas, pero más vale que no estés cerca cuando exploten.



Báculo de Fuego lanza bolas de llamas a los enemigos, prende antorchas, quema telas de araña o activa interruptores.



El gancho vuelve a ser esencial para atravesar abismos o recoger objetos que no estén a nuestro alcance.



El Báculo Tornado crea una corriente de aire para remover hojas y revelar secretos, y se usa como hélice para cruzar abismos.

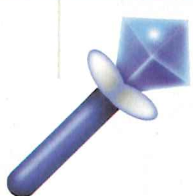


El bumerán paraliza a algunos enemigos de un impacto y activa interruptores a distancia.



El Báculo de las Arenas sirve para crear columnas de arenas (en las zonas arenosas, claro) por las que podemos pasar como Link dibujo.

Sus potentes golpes son la única manera de activar algunos interruptores en los suelos. Y los enemigos tampoco salen ilesos...



El Báculo de Hielo congela enemigos, paraliza plataformas para evitar que se desequilibren con tu peso



El arco dispara flechas letales para los enemigos y que activan interruptores. Si lo mejores, llega a disparar tres flechas a la vez.



El héroe del minijuego

Hyrule y Lorule están plagados de retos que nos permiten forrarnos a rupias para comprar las armas en la tienda de Ravio. Entre ellos, un divertido juego de béisbol y un coliseo lleno de monstruos.



y el tamaño de sus plantas, en las que resulta casi imposible atascarse gracias a las gafas de las pistas. Este peculiar objeto (no os perdáis el careto de Link) revela la presencia de unos fantasmitas que nos chivan cómo avanzar a cambio de una moneda de 3DS, pero los necesitaréis en muy contadas ocasiones. Los espectaculares jefes también pierden el nivel de exigencia de A Link to the Past, y por todo ello, nos habría gustado que el Modo Héroe viniese desbloqueado desde el principio, como en Wind Waker HD.

El arte de la distracción

Por suerte, **las 20 horas aproximadas de la aventura** se ven ampliadas por la gran cantidad de misiones secundarias, como la recolección de bebés maimai (cien crías de pulpo repartidas entre ambos mundos), los tesoros escondidos en minimazmorras subterráneas y, por supuesto, los nuevos minijuegos.



A Link to the StreetPass

Las estadísticas y objetos que equipemos a tu Link de StreetPass decidirán la recompensa de los combates contra los rivales que te cruces.

No en vano, el zurrón de Link alberga mayor capacidad que nunca: 9999 rupias para llenar la saca desde el principio. Entre estos retos destaca el divertidísimo "cucos a tutiplén", donde debemos esquivar una parvada de furiosas gallinas, y la desafiante fortaleza infernal, un coliseo con todas las bestias del juego que pondrán a prueba nuestra resistencia.

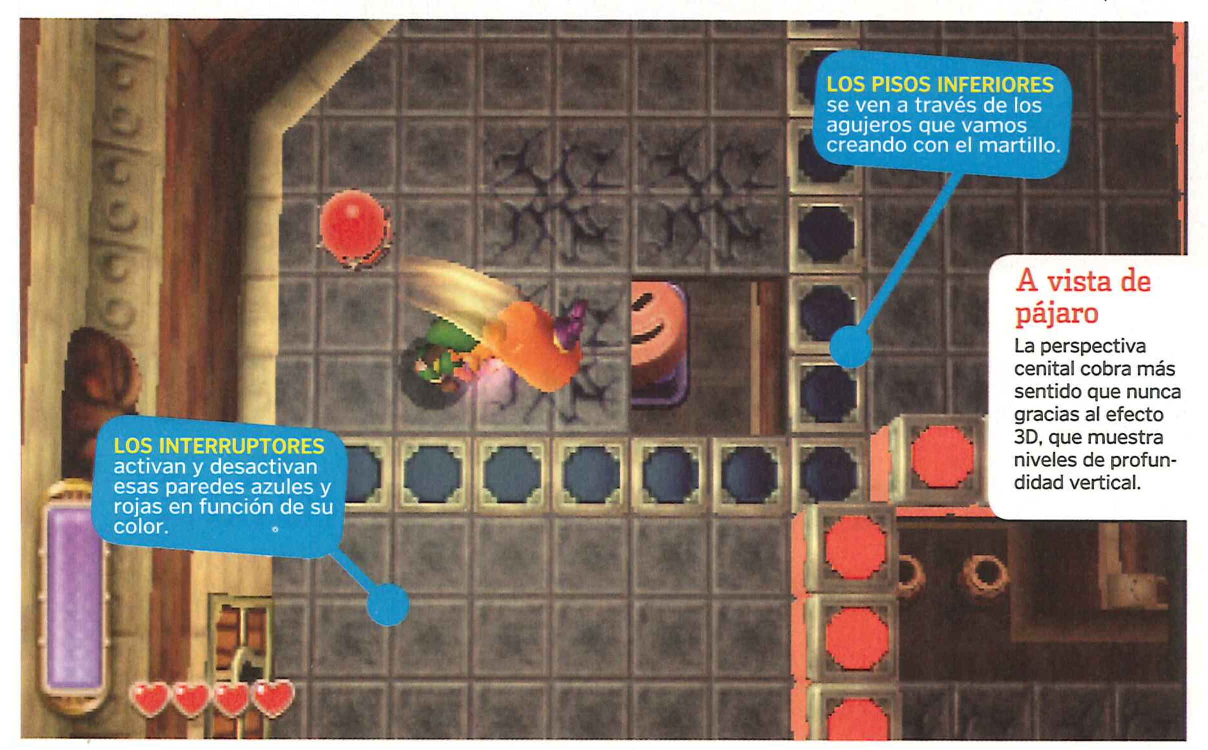
Pero el auténtico héroe de esta gesta es el **control, que se erige como el más suave, fluido y adictivo** jamás diseñado para un Zelda portátil. La agilidad de Link en pantalla es una delicia, al igual que la gestión del inventario y la asignación rápida de objetos a los botones X e Y, mientras la acción se mueve a una velo-

LOS PUZLES PICTÓRICOS DE LINK REDEFINEN LA FORMA DE ENTENDER EL ESPACIO



El Báculo del Tornado sirve para desenterrar secretos e impulsarnos entre ventiladores.

El brazalete de Ravio nos permite entrar y salir de paredes dentro y fuera de los templos.



A vista de pájaro

La perspectiva cenital cobra más sentido que nunca gracias al efecto 3D, que muestra niveles de profundidad vertical.

Fantasmas de las pistas

Estos seres están por todas partes... pero solo los ves cuando te pones las Gafas de las Pistas. Si les pagas una Moneda de juego de 3DS, te darán indicaciones de como avanzar. En tu mano está decidir si las usas o no.



cidad (60 fps) y con una nitidez insólitas. Esta solidez se hace mucho más notable en 3DS XL, gracias a la naturalidad de un efecto 3D que aprovecha la verticalidad de montañas y mazmorras para crear una **sensación de altura** muy realista. El fabuloso aunque conservador estilo gráfico viene enmarcado por una banda sonora magistral, que moderniza temas clásicos e incorpora nuevas piezas casi tan épicas y pegadizas como las clásicas.

¡Link Tenebroso apareció!

Y de repente nos topamos con un amable anciano de Kakariko llamado Abuelo StreetPass, que nos propone crear una réplica oscura de Link y combatir con los Links Tenebrosos que nos crucemos. La cuantía de la recompensa depende del número de objetos y piezas de corazón equipadas, y además incluye una lista de 50 desafíos como efectuar un golpe de gracia con determinada arma o vencer bajo los efectos de alguna poción... por si hubiese pocos motivos para no despegarnos de la consola durante semanas.

> EL ZELDA PORTÁTIL MÁS ÁGIL, FLUIDO Y ADICTIVO DE TODOS; CONTROLAR A LINK ES UNA GOZADA

Puede que A Link Between Worlds no alcance el nivel de magia de su mítico referente, pero pasa a la Hyrule Historia por su **poder** nostálgico a la hora de recrear un mundo conocido como si fuese nuevo, por la **sabiduría** de sus diseñadores al reconstruir mazmorras y puzles desde cero, y **valor** de pulir un clásico para llegar a la esencia más pura de la fórmula Zelda: magia, ingenio y diversión. Y no hay mayor Trifuerza que ésa.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Es el juego más fluido de 3DS. Su estilo gráfico es conservador, pero exprime las 3D como ninguno.

Diversión ★★★★
Jugarlo es una gozada. Es menos exigente que el original, pero tiene puzles, jefes y detalles brillantes.

Multijugador NO TIENE
Su carencia se suple con la funcionalidad StreetPass, una especie de Rescate Mii que resulta un vicio.

Duración ★★★★
Aunque no es uno de los Zeldas más largos (unas 20 horas), el Modo Héroe prolonga la aventura.

Lo mejor y lo peor

Su sublime control. La sensación de libertad. Los puzles de Link pintado. Las 3D.

La menor dificultad de mazmorras y jefes. El modo Héroe debería venir de serie.

Nuestra opinión

Hyrule vive su propio Renacimiento

Un emotivo viaje entre el renacimiento y la restauración de un clásico, que sacrifica su dificultad y duración en favor del ritmo, la libertad y el mejor control jamás diseñado en un Zelda portátil. El alma de la saga en estado puro.

Te gustará...

Más que... Kingdom Hearts 3D

Menos que... Ocarina of Time 3D

Total

95

EL DATO
Jugamos a más de 500 puzles en total, contando los de la historia y los adicionales descargables







Género **Aventura, Puzle**
Compañía **Level 5**
Jugadores **1**
Precio **45,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
El profesor Sycamor reclama la presencia de Layton ante un misterio que tiene que ver con una civilización fantasma, la Ashalanti.

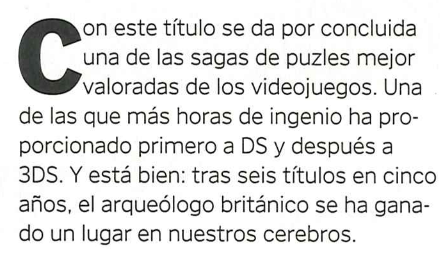


DESCÁRGATE
la galería de pantallas 3D



Profesor Layton
y el Legado de los Ashalanti

El Profesor Layton se despide en plena forma.



Con este título se da por concluida una de las sagas de puzles mejor valoradas de los videojuegos. Una de las que más horas de ingenio ha proporcionado primero a DS y después a 3DS. Y está bien: tras seis títulos en cinco años, el arqueólogo británico se ha ganado un lugar en nuestros cerebros.



Sabor a despedida

El legado de los Ashalanti consigue, al igual que sus predecesores, que el uso de la razón y la lógica sea un **ejercicio agradable y adictivo**. Y es una historia tremendamente reflexiva sobre el **origen del Universo**, lo que pone punto final a la trilogía que actúa como precuela de la primera. En ella, Hershel Layton y su joven ayudante Luke son reclamados por el profesor Sycamor, quien dice haber encontrado una **momia viviente**. Su viaje comienza en las gélidas tierras de Froenborg, recolectando las primeras pistas de las gentes del pueblo en el que habita el enigma. A lo largo del primer capítulo absorbemos toda la información básica para sumergirnos en una **historia oscura y ambiciosa**: esa momia viviente se llama Aurora y se ha mantenido en vida mediante criogenización. Las ruinas Ashalanti que encuentra nuestro intrépido profesor son solo el



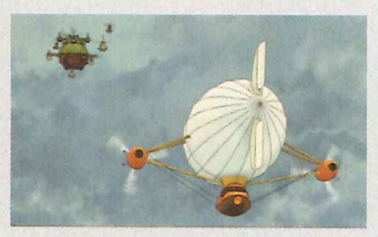
¿Y ahora qué?
El intelecto no acaba aquí. Debe publicarse en nuestro país un crossover entre Layton y Ace Attorney y una futura aventura del profesor de la que en realidad se sabe muy poco.



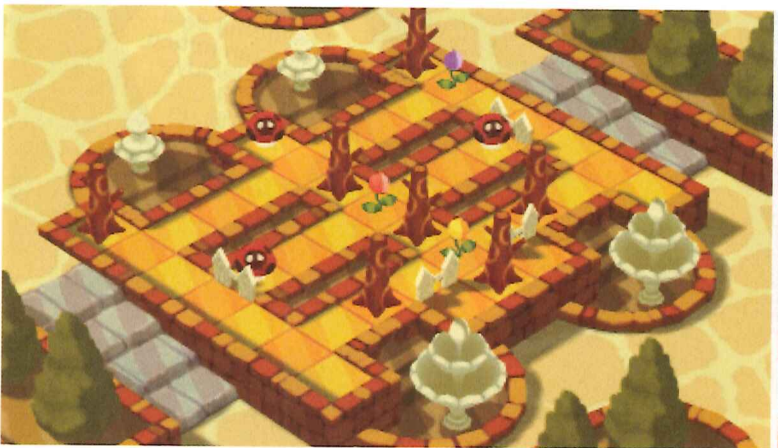
Más llamativo en Nintendo 3DS

Este Layton es el más bonito y melancólico de la saga; es también la edición más variada y amplia en cuanto a localizaciones, así que sumergirnos en las cinemáticas de los ashalanti en 3D es una verdadera pasada. No pierdas la oportunidad de investigar los escenarios.









Podemos explorar las localizaciones de forma no lineal Un avión nos permite viajar de un punto a otro y, así guardar los puzles que se nos atragantan y continuar con otro.



Además de los puzles, hay que añadir la presencia de tres minijuegos. Se trata de puzles en sí mismos cuya mecánica podría dar pie incluso a juegos completos.



Un viaje nostálgico

El último Layton combina las fórmulas clásicas con nuevas vueltas de tuerca a conceptos antiguos. La pareja ideal.

A la caza del tesoro

Por StreetPass podemos retar a otros jugadores a buscar objetos en su juego. En la caza del tesoro, cada objeto se añade a una lista dentro del baúl del profesor. Seleccionando tres objetos de la lista, podemos crear desafíos.



principio de la aventura. Los cinco escenarios principales por los que buscaremos las piedras son una **jungla exótica, una isla, un desierto, unas colinas y una ciudad amurallada**. Cada una de ellas explota la mecánica del juego, que se mantiene inalterable a lo largo de la saga. Es posible que la saga peque de **continuista**, **pero su fórmula no cansa**. Interactuamos con los escenarios a través de la lupa y rastreamos hasta el más mínimo rincón de la pantalla para encontrar monedas, objetos coleccionables y nuestros queridos puzles.

Hambre de ejercicio mental

En la historia principal contamos con más de **150 puzles** y, a lo largo de un año, podrán descargarse otros **385 desafíos adicionales**, ampliando su valor rejugable y colocando su despedida en un nivel insuperable. En 'Caminante del lago', por ejemplo, tenemos que llevar a Layton a la otra orilla a través

> AGLUTINA LO MEJOR DE LA SAGA LAYTON EN UNA CARTA DE AMOR A TODOS LOS FANS

de resbaladizos bloques de hielo; en 'Robo calculado' tenemos que calcular qué caja fuerte del banco pretende robar un ladrón; en 'A sus baldas' hay que colocar hileras de libros en una estantería numerada... Puzles muy diversos para volverse loco.

El último Layton es perfecto **para todos los públicos.** Las enseñanzas del título llevan a la reflexión y a la importancia del pensamiento, y sus puzles te dejan pegado a la pantalla. ¿Lo mejor? Poder jugar con alguien y pasarse la consola para intercambiar opiniones (o desquiciarse) en compañía y descubrir Ashalanti entrenando el cerebro.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Las cinemáticas tipo anime son preciosas. El 3D es de lujo, pero echamos en falta más vídeo.

Diversión ★★★★
Horas y horas de disfrute gracias a la gran cantidad de puzles. Jugar con alguien al lado es lo mejor.

Multijugador ★★★
Los retos multijugador de la Caza del tesoro están muy bien pensados, aunque algo limitados.

Duración ★★★★
Unas 20 horas para la historia, pero puede llegar a 90 con todos los puzles, minijuegos y extras.

Lo mejor y lo peor

La historia engancha y su estética es increíble. Los puzles siguen frescos.

El ritmo de la historia tiene tirones. Podrían haber jugado con el 3D en los puzles.

Nuestra opinión

Rompecabezas y acertijos de calidad

La historia combina sin dificultad la resolución de los puzles con la historia. Los giros en la trama están pensados con muy buen gusto, mientras que los puzles mantienen frescura. La entrega más carismática de la saga.

Te gustará...

Más que...





Layton y la Máscara de los Prodigios

... y más que



Ace Attorney: Dual Destinies

Total

93





Género **Rol**
Compañía **Square Enix**
Jugadores **1**
Precio **44,95 €**
www.nintendo.es



Argumento

Un agujero negro se ha tragado todo el pueblo de Norende y Tiz es el único superviviente. Los cuatro cristales de elementos tienen que ser protegidos en este misterio.



DESCÁRGATE la demo de la eShop



EL DATO

El sistema de trabajos tan mítico en el rol incluye esta vez 24 tipos diferentes de oficios

Bravely Default

Su aire retro te conquistará como su olor a nuevo.

Originalmente concebido como la secuela espiritual de Final Fantasy: The Four Heroes of Light, Bravely Default llega como un producto con personalidad propia, aunque no puede negar la influencia de la **franquicia de Sakaguchi**. Sus puntos novedosos suponen un lavado de cara muy necesario en la carrera de los JRPG.



Oda a la vieja escuela

Las cosas están fuera de lugar en el mundo de Luxendarc. Un agujero negro se ha abierto en el pueblo de Norende y se ha tragado a todos. Nuestros **cuatro protagonistas** se unen para descubrir el misterio. Eso sí, uno de ellos tiene amnesia y la investigación se hará más complicada. Las piezas clave de la **Square Enix más clásica** están presentes en este juego: los cristales de los cuatro elementos, los guerreros de la luz, las aeronaves y el combate por turnos, aunque este sistema añade dos características novedosas: **los puntos Brave o dobles ataques y los Default o defensa,** que recuperan energía en cada turno elegido. Pero lo más interesante es la posibilidad de acelerar las batallas doblando su velocidad si pulsas Start durante el combate. Sin embargo, las luchas contra los enemigos menores son bastante más breves y estáticas.

El **sistema de trabajos** de los Final Fantasy también se recupera, otorgando una gran variedad a las estrategias de cada batalla. Cada trabajo (hay 24) tiene sus habilidades especiales, y con cada



Mejor que la japonesa...

Bravely Default se lanzó en octubre de 2012 en Japón. Pero la versión que llega aquí es una edición mejorada, con retoques gráficos, 3 nuevos niveles de dificultad y textos en español.

"Mamá, hay una mazmorra en mi habitación"

Bravely Default coquetea con la realidad aumentada. Impresiona sobre todo en la intro, cuando Agnes nos pide ayuda para resolver el desastre. La ed. coleccionista europea incluye 34 cartas de RA para usar en el juego.

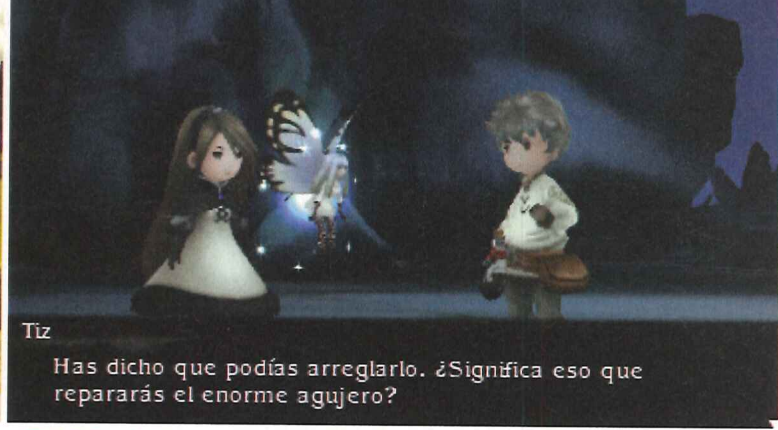








Cada enemigo tiene sus puntos flacos. Según su tamaño y arma visible, piensa una estrategia de ataque acorde a sus características. Baraja bien tus posibilidades y las suyas.



El objetivo de Tiz es arreglar el agujero que se ha "comido" su pueblo, pero cada uno de nuestros cuatro protagonistas tiene una motivación diferente que te encantará descubrir.

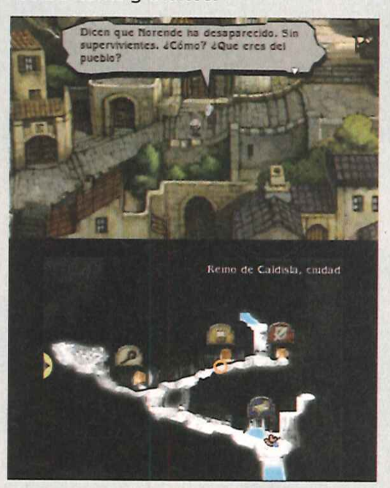


Las misiones

Pulsa derecha en la cruceta o en el icono de la izquierda en la pantalla táctil para ver las misiones actuales por completar.

Y por StreetPass...

Cuando nos cruzamos con otros jugadores de BD, el pueblo de Tiz se repuebla poco a poco. Los jugadores pueden entonces mandar a sus pueblerinos a trabajar a diferentes tiendas nuestras y recibir ítems gratuitos.



nuevo nivel que alcanza nuestro personaje aprendemos una nueva.

Los **escenarios del juego** de mayor tamaño para 3DS (alrededor de 3GB) son **preciosos**, ya sean mazmorras, ciudades o castillos; sus fondos parecen dibujados con acuarela y el 3D refuerza ese efecto.

A lo largo de la aventura de Tiz, Agnes, Ringabell y Edea, se incluye la opción de mantener un pequeño chat a cuatro con nuestros compañeros dentro del juego para conocer más detalles sobre la desaparición del pueblo. Una vez que el jugador comienza a desenredar los nudos de la trama, se da cuenta de que cada acción y diálogo se sumerge en un halo de dudas y sospechas.

Oro parece, plata no es

El **factor nostálgico** es un arma de doble filo a la hora de homenajear títulos. En el caso de Bravely Default, cualquiera puede sentir esa sensación de familiaridad, por

> SQUARE ENIX HA TRAÍDO A LOS NUEVOS JUGADORES EL AROMA DE LOS JRPG CLÁSICOS

el aire retro que respira en su estética y música, pero también corre el riesgo de que lo veamos como un cliché poco original. A simple vista, y sobre todo por los cristales que controlan los fenómenos naturales, podemos asociarlo a "la historia de siempre", pero estad por seguros de que va más allá en su desarrollo y se distancia con una **historia más oscura.**

Bravely Default es un JRPG muy tradicional en algunos aspectos, pero toma riesgos significativos en ciertos puntos de su narrativa que no desvelaremos... Y eso que parecía más de lo mismo.

Puntuaciones



Valoraciones

Gráficos ★★★★
Las ciudades parecen montadas por capas y es como si viajáramos por un libro de ilustraciones.

Diversión ★★★
Su universo es amplio y divertido de explorar. Pensar en tácticas para los combates entretiene.

Multijugador NO TIENE
El StreetPass aprovecha la cooperación entre jugadores. Pero se echa de menos un multijugador.

Duración ★★★★
Puede llegar a las 70 horas, con cientos de secretos, jefes, escenarios y el extra de StreetPass.

Lo mejor y lo peor

La historia atrapa y su ambientación es bestial. Las funciones de StreetPass.

Los combates con enemigos pequeños. Que recuerde demasiado a Final Fantasy.

Nuestra opinión

Te encantará su aire a la "vieja escuela"

Sobre todo si eres un fan de los JRPG. Desde luego los jefes no defraudan y su historia tiene giros de guión que te dejan pegado a la consola. Bravely no es nada de lo que parece a simple vista, ¡descúbrelo por ti mismo!

Te gustará...

Más que...

Shin Megami Tensei: Devil Survivor

Menos que...

Fire Emblem Awakening

Total

90

EL DATO
16 deportes olímpicos en localizaciones reales, más otros 8 eventos fantasía



3

Género **Minijuegos**
Compañía **Sega**
Jugadores **1-4**
Precio **49,99 €**
olympicvideogames.com

Argumento
Nueva cita olímpica a la vista, y nuevo encuentro entre las grandes mascotas de Nintendo y Sega. Este año, además, estrenamos edición Wii U y modo online, así que.. ¡a la nieve!

Mario & Sonic
en los JJOO Invierno Sochi 2014
La antorcha de Sega se enciende en Wii U.

Sega vuelve a cruzar en una olimpiada a sus personajes del universo Sonic con los héroes y villanos del Reino Champiñón. Tras verse las caras en Pekín, Vancouver y Londres, estos grandes del videojuego están dispuestos a pasárselo en grande estas navidades bajo la nieve rusa. ¿Que quieres unirte? Pues agarra el mando de Wii Plus, el nunchako y el Gamepad y ¡a la pista!

Colección de mandos
Si por algo ha destacado siempre esta saga es por el extenso y acertado uso de las opciones de control. Desde el estreno en Wii (hace justo seis añitos), no ha dejado combinación de mandos por explotar. En este debut en Wii U perdemos la Wii Balance Board, pero tenemos dos novedades de peso: el **Wii Motion Plus y el Wii U Gamepad**. El primero es la base del juego y funciona a las mil maravillas... sin embargo, al Gamepad no se le saca el partido esperado. Tanto es así, que es fácil tener la sensación de estar jugando a una nueva entrega de Wii, eso sí, en alta definición: **los personajes lucen de lujo**, la nieve está muy conseguida, y algunos niveles muestran unos efectos de iluminación fantásticos, sobre todo si tenemos en cuenta que el multijugador a cuatro es completamente fluido. En este lavado de cara se han colado **20**

Modos y opciones para vivir a fondo los Juegos
La organización de Sochi nos ha preparado unos Juegos en los que no falta de nada. Tenemos partida individual, enfrentamiento legendario, juega y responde, medley manía y VS mundial (online), además de 248 desafíos. Infórmate de todo en el Centro Informativo.





El Wii U Gamepad se utiliza en algunas pruebas para hacer movimientos con la táctil, en otras nos desplazamos girando el mando y en otras apuntamos con la pantalla.



El multijugador a cuatro es, sin duda, la mejor forma de disfrutar del juego. Además de competir, hay 4 deportes con modo cooperativo, y otros tres con modo 2 contra 2.



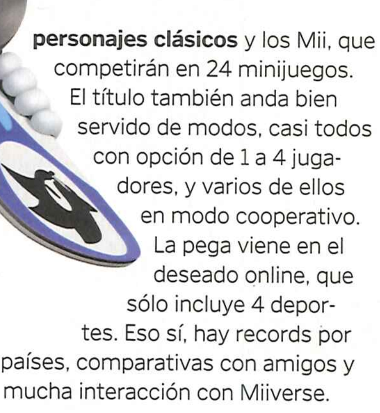
El Wii Plus toma la pista

Principalmente se juega con el mando de Wii con Motion Plus. La respuesta es estupenda, y sólo hay que aprender los pormenores de cada prueba.

Viste a tu Mii a la última y a por el oro

A medida que alcanzamos logros, se desbloquean nuevas prendas de ropa y equipaciones para nuestros Mii. Además, si hacemos grandes marcas, ¡nos entrevistarán los de la tele!





personajes clásicos y los Mii, que competirán en 24 minijuegos. El título también anda bien servido de modos, casi todos con opción de 1 a 4 jugadores, y varios de ellos en modo cooperativo. La pega viene en el deseado online, que sólo incluye 4 deportes. Eso sí, hay records por países, comparativas con amigos y mucha interacción con Miiverse.

La fiesta olímpica continúa

Deporte por deporte, el viaje a Sochi nos deja un **amplio y variado abanico de juegos**: algunas rarezas que pocas veces probaremos (como el Curling y las bolas de nieve) y deportes realmente divertidos que casi podrían venderse sueltos en la eShop. Sin embargo, se echa en falta una mayor sencillez y uniformidad en el control, ya que resulta incómodo tener que aprender a jugar a cada prueba a través de largos tutoriales, sobre todo en el modo "Juega y Responde".

Al ser un título algo menos accesible y directo que los anteriores, se pierde parte del encanto, ya que no es apto para que cualquiera coja el mando y se eche una partida. Sin embargo, cuando se domina, los mandos responden tan bien, está tan cargado de modos, y tiene unos personajes tan carismáticos, que las horas de diversión están garantizadas.

> ES MENOS DIRECTO Y ACCESIBLE QUE OTRAS ENTREGAS, PERO LA DIVERSIÓN ESTÁ GARANTIZADA



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Sencillos y efectivos. Revisión HD de las anteriores versiones, en la que destacan la nieve y las luces.

Diversión ★★★☆
Hay que tener paciencia para aprender los entresijos de cada deporte, pero luego engancha.

Multijugador ★★★☆
Todos las pruebas son para 4 jugadores, y cuenta con modo online... pero sólo tiene 4 deportes.

Duración ★★☆☆
Superar todos los retos cuesta, y siempre estará ahí para echar unos piques con los amigos.

Lo mejor y lo peor

☺ El control por movimientos funciona de lujo. Bastantes pruebas, opciones y desbloqueables.

☹ Los pesados tutoriales. Complicaciones en el control. El Gamepad no está aprovechado.

Nuestra opinión

La diversión olímpica se queda algo fría

La candidatura de este Mario & Sonic a ser el juego "fiesta" de estas navidades se va sin medalla. Es completo y divertido, pero el control es innecesariamente complicado, y saca poco partido a la consola y su mando.

Te gustará...

Menos que... Nintendo Land

... y menos que Wii Party U

Total

79

EL DATO
Repleto de tareas secundarias: 200 Desafíos Enigma, Los Más Buscados, resolución de asesinatos...

Wii U



16

Género **Aventura**
Compañía **Warner**
Jugadores **1**
Precio **59,95 €**
batmanarkhamorigins.com

Argumento
Batman, el extraño nuevo vigilante de Gotham City, está golpeando al submundo del hampa. Ahora, el capo Máscara Negra ha puesto precio a su cabeza.

Batman Arkham Origins

Así pasó Batman de vigilante a leyenda.

Cerrar una trilogía con una precuela puede parecer raro, pero no nos vamos a quejar si se hace de forma tan magistral como en este juego. **WB Montreal**, los responsables del extraordinario Batman Arkham City Armoured Edition, que acompañó a Wii U en su lanzamiento, vuelven con una nueva aventura que explora **el pasado del Hombre Murciélago**. Una historia impresionante que nos contará, entre otras cosas, cómo Batman forjó su rivalidad con el Joker, su alianza con el Comisario Gordon... y, sobre todo, cómo pasó de vigilante novato a ser el mayor luchador contra el crimen del Universo DC.

La noche más oscura

La aventura se desarrolla en Nochebuena. El capo del crimen **Máscara Negra** ofrece una recompensa por Batman, los asesinos más peligrosos acuden a la llamada... y, por si fuera poco, la corrupta policía de Gotham se une a la cacería.

El escenario del juego vuelve a ser una **reproducción abierta de Gotham City**, pero ahora el doble de grande que en Origins. Usando nuestro batgancho para impulsarnos y la capa para planear, nos movemos por ella como murciélago en el aire, disfrutando de un desarrollo variadísimo que traslada a la

¿Cómo usamos aquí el gamepad?

El único defecto de este Origins es que el Wii U Gamepad ha perdido funcionalidades respecto a Arkham City. Solo sirve para ver el mapa de la ciudad y localizar objetivos o misiones secundarias, o para jugar en modo Off-TV.





Origins retrocede unos años para mostrarnos a un Batman joven. Lleva un tiempo luchando contra el crimen en Gotham, pero aún no es un héroe mítico.



El juego vuelve a ser un sandbox. La zona de Gotham que exploramos es el doble de grande que en Arkham City... y está nevada, pues la aventura se desarrolla en Nochebuena.



DEATHSTROKE es un maestro en el uso del bastón. Más te vale dominar el contraataque.

EN OTRAS BATALLAS, la clave serán los reflejos, las esquivas, los gadgets... Para superarlas todas, debes ser un maestro.

Maestro del combate

Los combates con los jefes son uno de los puntos fuertes del juego. En cada batalla, Batman tendrá que usar técnicas de lucha distintas.



Los Más Buscados

En este nuevo tipo de misiones secundarias buscamos a criminales como El Pingüino, Deadshot, Anarquía... Son 8 en total, y la manera de detenerlos cambia con cada uno: desde vencerlos en combate a salvar inocentes secuestrados.





perfección las habilidades del superhéroe a la pantalla: su increíble capacidad para el combate y el sigilo, el uso de gadgets de alta tecnología para abrirse camino por el escenario y **el Modo Detective**, una especie de visión de rayos X para escanear escenarios y enemigos que representa su formidable inteligencia.

Lo mejor es el final

Si jugaste Arkham City, quizá estés pensando que todo eso ya estaba en ese juego. Es más: este Origins **pierde el manejo especial de los gadgets** mediante el Wii U Gamepad. Y, sin embargo, a nosotros nos parece mejor que Arkham City. Primero, por pequeñas mejoras jugables como la posibilidad de rebobinar escenas del pasado en el Modo Detective para buscar pistas; segundo, porque tiene más y mejores tareas secundarias; y tercero, porque la historia es sencillamente magistral, y culmina en **un tercio final del juego** que no da respiro, con batallas vibrantes contra jefes finales y una brillante manera de explicar la eterna rivalidad entre Batman y el Joker. Y encima, se disfruta perfectamente sin haber jugador a los títulos anteriores. Una aventuraza imprescindible.

BATMAN FORJA ALIANZAS Y RIVALIDADES EN UNA TRAMA APASIONANTE

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Impresionante estética, personajes alucinantes y una Gotham más tétrica y amenazadora que nunca.

Diversión ★★★★
No incluye grandes novedades en su mecánica, pero el desarrollo es variadísimo y apasionante.

Multijugador NO TIENE
No tiene. Una pena, sobre todo porque sí se ha incluido en otras versiones del juego.

Duración ★★★☆
La aventura principal te llevará unas 12 horas. Pero se pueden llegar a triplicar con los extras.

Lo mejor y lo peor

El magistral desarrollo de Arkham City con una historia aún mejor. Atrapa de principio a fin.

Ha perdido los usos especiales del Gamepad, que ahora se limita a mostrar el mapa.

Nuestra opinión

Un juego digno de un héroe formidable

Combina una ambientación maravillosa con un desarrollo que representa magníficamente las habilidades de Batman. Pierde funciones del Gamepad, pero aún así es más completo y con mejor trama que su predecesor.

Te gustará...

Más que...



Deus Ex Human Revolution

... y más que



Batman Arkham City Armoured Ed.

Total

92

Wii U

Call of Duty Ghosts

Ámalo por su online y por el Off-TV.

Género **Shooter**
Compañía **Activision**
Jugadores **1-12**
Precio **59,95 €**
www.activision.com/es/

Argumento
En la piel del joven Logan, hemos de luchar contra "La Federación" y tratar de salvar lo que queda de EEUU. Para ello habrá que detener al mayor enemigo de los Ghosts: Rorke.

Un año más, la saga bélica número uno vuelve dispuesta a seguir quemando "fibras" y "ADSL" de todos los hogares. Aún estamos inmersos en las salas de Black Ops II, y ya tenemos nueva ración de "guerra moderna", con **diferente historia, otros modos, y aún más opciones**. El sistema es el de siempre... y funciona como siempre.

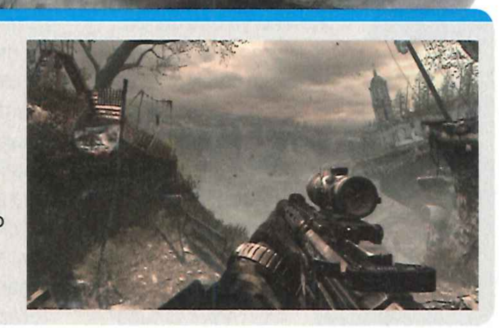
Fuego en el espacio

Esta vez la campaña nos sitúa en un ficticio futuro próximo, en el que el enemigo de los estadounidenses está más cerca de lo habitual: en Sudamérica. Los países de "La Federación" han saboteado la poderosa estación espacial Odín, desde donde han conseguido lanzar (en parte) un ataque brutal contra la superficie. Así puestos, algunos de los escenarios se caen literalmente en pedazos a nuestro alrededor, lo que da aún más espectacularidad a la acción, y dota de un **dinamismo insólito** al desarrollo de las misiones. En ellas, nuestro objetivo final es dar caza a un antiguo miembro del mítico comando Ghosts... que ahora se dedica a acabar con ellos. El porqué está relacionado con la familia de nuestro héroe, que pronto descubrirá cosas de los Ghosts, más allá de las historias que le contaba su padre.

EL DATO
18 modos con multijugador, y 39 armas disponibles para personalizar a tu soldado

El Off-TV perfecto entra en acción

No solo no nos perdemos un solo menú, sino que son compatibles todas las opciones de control, incluida la de apuntar con el mando de Wii, gracias a los sensores del Gamepad. Jugar desde la cama, y con unos cascos... es una pasada.






Las localizaciones son más variadas que nunca, y eso es mucho decir. Desde el fondo del mar, hasta el espacio exterior, pasamos por Caracas, la Antártida... ¡y todo explota!


Cualquier mando es compatible, e incluso puedes configurar movimientos del mando de Wii y combinarlo con botones. Jugar con mando y nunchako es la opción más precisa.



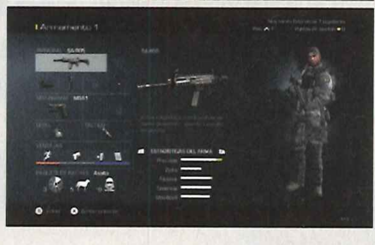
Corre, gana y alucina

La campaña de Ghosts sigue la línea habitual... y es una línea muy recta. Vamos de punto a punto, flipamos con la acción, vídeo, y a seguir tiroteando.

Una nueva guerra

A pesar de que la saga lleva tiempo repitiendo fórmula, siempre encontramos buenas novedades. En la campaña, la más destacada es poder controlar al perro Reily; en el online, las opciones de personalizar al soldado son brutales.





Con esta excusa argumental, a la vez más desarrollada e inverosímil que en ediciones anteriores, viajamos por todo tipo de escenarios a cual más impresionante. Eso sí, todos absolutamente cerrados al "pasillo" de sucesos prefijados.

Conflicto global

Además de la campaña, tenemos otros tres modos de juego, y todos incluyen **multijugador online y local**, donde, gracias al Gamepad, cada jugador disfruta de la acción a pantalla completa. En "Pelotones" hay que defenderse de oleadas de enemigos con un equipo de hasta 6 soldados, mientras en "Extinción" tenemos que... ¡destruir colmenas alienígenas! Son un par de extras curiosos, pero la joya de la corona es, como siempre, el modo "Multijugador": esta vez contamos con 13 configuraciones de partida que incluyen, además de los clásicos, nuevos modos más ágiles. Todos funcionan de forma tan perfecta, que es fácil olvidar que estamos jugando por internet. Eso sí, el número de jugadores ha bajado de 18 a 12, y eso que los 14 mapas más grandes que nunca.

GHOSTS REPITE TODO LO QUE HA HECHO GRANDE A ESTA SAGA, CON UN ONLINE AÚN MEJOR

Gráficamente **priman fluidez y espectacularidad**, aunque luce casi mejor en el Gamepad que en una tele grande. Lo que es literalmente "de cine" es el aspecto sonoro, doblaje y música incluidos, que lo terminan de convertir en una **experiencia trepidante y absorbente** que, eso sí, es casi clavada a la del año pasado.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Por encima de todo son efectistas y espectaculares. Algunas texturas son pobres, pero va muy fluido.

Diversión ★★★
La historia es ágil y está llena de momentos épicos, y todos los controles funcionan de maravilla.

Multijugador ★★★★
Dos jugadores desde la misma consola a pantalla completa, y el online más increíble que existe.

Duración ★★★
La campaña dura unas 8 horas y es rejugable... Pero lo que te absorberá es su perfecto online.

Lo mejor y lo peor

Las opciones de control. El eterno modo online. El Off-TV. Su espectacularidad. La música.

Es, en todo, muy continuista. Aparte del Off-TV no usa las funciones del Wii U Gamepad.

Nuestra opinión

Una gran película... de la que se sabía el final

Desde el World at War de Wii, llevamos 6 ediciones seguidas con exactamente la misma fórmula. Ghosts es un auténtico juegazo en casi todo, y su online te durará meses, pero queremos más novedades para la próxima.

Te gustará...

Más que... ZombiU

Igual que... Call of Duty: Black Ops II



Total

89

Wii U







Género **Aventura**
Compañía **Warner**
Jugadores **1-2**
Precio **49,95 €**
marvelsuperheroes.lego.com



Argumento

El Doctor Muerte quiere hacerse con los misteriosos ladrillos cósmicos para conquistar el mundo con su poder. Pero va a tener enfrente a la mayor reunión de héroes de la Tierra.

LEGO Marvel Super Heroes

Los héroes más poderosos se "LEGOlizan"

En su afán de conquistar todos los universos, LEGO se lanza ahora a por el universo superheroico más extenso, y lo hace con garantía de éxito: los creadores de este LEGO Marvel Super Heroes vuelven a ser **TT Games**, responsables del exitoso **LEGO Batman 2 DC Super Heroes**. Y ahora han usado su experiencia superheroica para crear un juego aún mayor, con más personajes, más vehículos y una parte sandbox aún más profunda que nos invita a visitar **el Nueva York del Universo Marvel**.

¡Superhéroes, reuníos!

El argumento es **sencillo, divertido** y sobre todo ideal para que nos paseemos por todo el Universo Marvel: el Dr. Muerte ha reclutado un ejército de villanos para que recuperen los Ladrillos Cósmicos que han caído en la Tierra, y con ellos conquistar el mundo. Y para impedírselo vamos a afrontar **15 misiones principales** protagonizadas por una veintena de los más grandes héroes Marvel: empezamos con **Iron Man y Hulk**, pronto se nos une **Spider-Man** y a partir de ahí llegan **el Capi**, **Lobezno y los X-Men**, **los 4 Fantásticos**... Y ya tomamos conciencia del principal atractivo del juego: lo diferenciados que están los héroes, cada uno con sus poderes y sus animaciones. El desarrollo de las misiones es el conocido: se mezclan

EL DATO
Más de 100 personajes jugables, 61 vehículos y 250 Ladrillos Dorados por conseguir

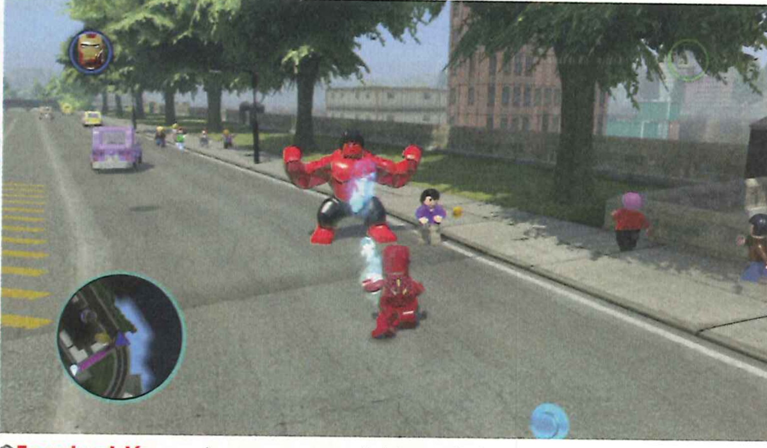
Super héroes con super vehículos

Si no te apetece recorrer la ciudad con un superhéroe volador, puedes usar vehículos. Hay coches, motos, lanchas acuáticas, aviones... Y algunos están sacados de los cómics, como el quinjet de Los Vengadores o el Fantasticar de los 4F.

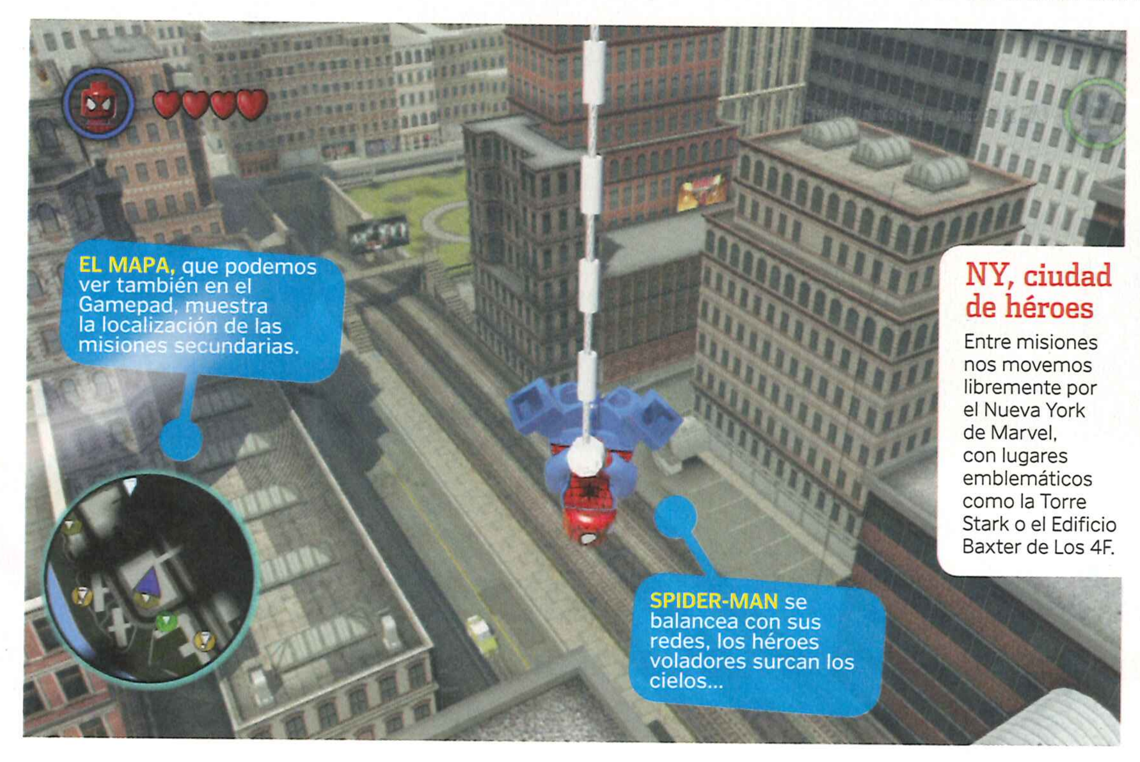




Spidey, Los Vengadores, los X-Men, los 4 Fantásticos... Todos los héroes importantes del Universo Marvel van a unirse para detener al Dr. Muerte.



En cada misión manejamos a un grupo de héroes distintos, que varía entre 2 y 5. Podemos intercambiar el control libremente, y jugar toda la aventura a dobles.



NY, ciudad de héroes

Entre misiones nos movemos libremente por el Nueva York de Marvel, con lugares emblemáticos como la Torre Stark o el Edificio Baxter de Los 4F.

Cada héroe es único

El mayor atractivo del juego es la personalización de cada héroe, con su propia combinación de poderes y animaciones únicas. Por ejemplo, el Capi puede reflectar rayos con su escudo, Thor es capaz de invocar rayos del cielo...





acción, puzles muy sencillitos y algunos saltos, e intercambiamos el control de los superhéroes para alternar sus habilidades y seguir avanzando. La campaña dura unas 12 horas, pero cada nivel tiene **muchos secretos** que lo hacen muy rejugable... Y eso no es nada comparado con la parte sandbox del juego.

Nueva York, ciudad heroica

Entre misiones visitamos una reproducción de Nueva York con los **sitios más emblemáticos** de los cómics y pelis, como la Torre Stark, el Edificio Baxter o la Torre Fisk. Y podemos entrar en ellos previo pago de Ladrillos Dorados. ¿Que cómo se consiguen? Pues en las misiones principales y realizando los montones de misiones secundarios del modo sandbox: carreras al volante de vehículos, ayuda a ciudadanos y, sobre todo, **desbloqueo de nuevos personajes**. Y así volvemos al punto fuerte del juego: hay

DESBLOQUEAR MÁS Y MÁS PERSONAJES, TODOS DIFERENTES, NOS INCITA A JUGAR MUCHAS HORAS

más de **100 héroes y villanos jugables** y se han trabajado con un cariño increíble, representando poderes y peculiaridades de cada uno. Desbloquearlos es el incentivo para echar horas y horas. Vale, no todo es perfecto: **el control de vuelo es mejorable** y hay cierta desorientación en nuestros primeros pasos por Nueva York (no se explican muchas cosas de las tareas secundarias), pero la **sensación de inmersión** en el Universo Marvel es total, y encima todo el juego se puede disfrutar a dobles con un amigo.

Puntuaciones



Valoraciones

Gráficos ★★★

Buen nivel en escenarios y un genial diseño de personajes, que destacan por sus animaciones.

Diversión ★★★

Salvo por alguna IA irregular, divierte mucho por su variedad de retos y su genial ambientación.

Multijugador ★★★★

Si quieres jugar a dobles con un amigo en la misma consola, es una de las mejores opciones de Wii U.

Duración ★★★★

Unas 12 horas para superar la aventura, pero los secretos triplican la duración... o más.

Lo mejor y lo peor

Es el LEGO con los personajes más diferenciados. Los héroes Marvel rebosan carisma.

Misiones poco originales. Al principio, los objetivos de la parte sandbox son confusos.

Nuestra opinión

El universo Marvel cabe en Wii U

El sentido del humor y el variado desarrollo LEGO unido a un panteón de más de 100 héroes y villanos con sus poderes muy bien representados. Explorar con ellos Nueva York es una delicia. ¡Y puedes hacerlo a dobles!

Te gustará...

Más que...



LEGO Batman 2 DC Super Heroes

Menos que...

LEGO City Undercover

Total

87



La fórmula es la misma de otros Lego. Pero aquí el número de personajes jugables es inmenso.





NINTENDO 3DS





Género **Aventura**
Compañía **Warner Bros.**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
marvelsuperheroes.lego.com



Argumento
El Doctor Muerte ha reclutado a un ejército de villanos para recuperar los fragmentos de la tabla de Estela Plateada. Nuestros héroes deberán evitarlo.





DESCÁRGATE
la galería de pantallas 3D

LEGO Marvel Superheroes

Así se las gastan nuestros héroes favoritos en 3DS.

EL DATO
Afrontamos 15 niveles de juegos más misiones desbloqueables con cientos de super héroes



El universo Marvel tiene una lista inagotable de héroes y villanos que encajan perfectamente con la personalidad Lego. Mientras el universo DC suele tomarse a sí mismo más en serio, Marvel nunca ha tenido ningún problema en abrazar sus divertidas ocurrencias. Esta flexibilidad le sienta genial al juego. De hecho, en todos los niveles aparece Stan Lee esperando ser rescatado. Son este tipo de referencias las que harán las delicias de los acólitos de Marvel.

Nueva York en apuros

El juego combina guiños de los cómics con gags de las películas más populares. El número de **personajes jugables es inmenso** y cada uno cuenta con sus propios superpoderes y sentido del humor. La mecánica es la ya familiar de los Lego: necesitaremos a Hulk para mover o romper grandes objetos o a Cíclope para derretir oro o hielo. Después de completar algunas misiones desbloqueamos el Modo libre, en el que podemos volver atrás y recolectar objetos que se nos habían escapado.

Además de algunos pequeños ajustes, nada se ha alterado de forma significativa desde los anteriores Lego. TT Games han encontrado su fórmula de diseño y se han quedado pegados a ella, algo que no tiene porqué ser malo: la gracia de los Lego es cambiar de personaje para **resolver los puzles** y derrotar enemigos, y **los 15 niveles mas las misiones desbloqueables** resultan más que suficientes.

Al contrario que la emborronada Gotham de Lego Batman 2, esta **Nueva York es colorida y brillante.** Allí se desarrolla la acción central entre héroes y villanos, pero haremos excursiones individuales a lugares tan emblemáticos como el Complejo de la torre Stark o Asteroide M. Desafortunadamente, dentro de tanto homenaje a los superhéroes, este Lego mantiene carencias que ya nos son familiares: algunos puntos de vista de la cámara molestan, objetos que desaparecen, controles algo imprecisos... En cualquier caso es posible que sea el **mejor juego hecho sobre el universo Marvel**, basado en el amor de sus creadores por los superhéroes, imaginativo y con una recreación sensacional del universo de ficción.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★★
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración

El universo Marvel mejor conseguido hasta la fecha. Manejar a tantos héroes y villanos es una delicia que compensa cualquier carencia.

Total **84**

CONCURSO Carrera

REGALAMOS 5 COCHES DE CARRERA RC NINTENDO MARIO KART 7

Si ya eres un maestro de Mario Kart, nadie te podrá parar al volante de este rapidísimo coche de radio control de CARRERA RC en escala 1:16 y con tecnologia 2.4 GHz que te asegura un manejo más preciso.



PARTICIPA AQUÍ

www.hobbyconsolas.com/concursos/cochercmario

Carrera RC

www.carrera-rc.com

Guía de compras

TOP 5 NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. Super Mario 3D World
2. Zelda A Link Between Worlds
3. Pikmin 3
4. Wii Party U
5. LaytonLaLeyenda de los Ashalanti





JUAN CARLOS GARCÍA

1. Super Mario 3D World
2. Pokémon X & Y
3. Zelda A Link Between Worlds
4. Wii Sports Club
5. Zelda The Wind Waker HD





ROBERTO ANDERSON

1. Inazuma Eleven 3
2. Super Mario 3D World
3. Ace Attorney Dual Destinies
4. Layton La Leyenda de los Ashalanti
5. Zelda A Link Between Worlds

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
Cars 2	224	80
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Guitar Hero Warriors of Rock	216	91
Inazuma Eleven Strikers	239	82
El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
Just Dance 4	241	78
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Sengoku Basara	216	81
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Skylanders Swap Force	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Super Mario Galaxy 2	212	100
El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.		
Super Pokémon Rumble	230	77
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90
Zelda Skyward Sword	229	99
El Zelda más grande y profundo, que además narra el origen de la saga. El mando y el nuchuck son tu espada y tu escudo en esta obra maestra.		

Wii U

Mario 3D, Call of Duty, Batman... el mejor mes de Wii U hasta la fecha.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Call of Duty Ghosts	255	89
La última entrega de la saga bélica más famosa nos tralada a unos Estados Unidos invadidos. Multijugador brutal y online definitivo.		
Chasing Aurora	243	79
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Darksiders II	242	90
Disney Infinity	252	84
Ducktales	251	89
Deus Ex Human Revolution	254	85
Earthbound (eShop)	251	92
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
FIFA 13	242	91
Fist of The North Star (eShop)	245	72
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 4	243	80
Just Dance 2014	254	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
Lego Marvel Super Heroes	255	87
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Crea a tu personaje y lánzate a cazar las bestias gigantes más peligrosas solo, junto a otros 3 jugadores en modo online... o en conexión con 3DS.		
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
New Super Luigi U	250	85
New Super Mario Bros. U	242	93
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
Nintendo Land	242	90
Pikmin 3	250	93
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends Challenges App	248	83
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Skylanders Swap Force	254	89
Sniper Elite V2	249	72
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball	251	81
Super Mario 3D World	255	94
Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.		
Tank, Tank, Tank!	244	70
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101	252	92
Podríamos decir que es de kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Vengadores Batalla por la Tierra	245	71
Wii Party U	254	90
El juego de fiesta más completo, con decenas de pruebas que aprovechan el Wii U Gamepad de todas las maneras que puedas imaginar.		
Zombi U	242	85







Nuevas entradas del mes

- Super Mario 3D World, Wii U recibe el juego del año.
- Zelda A Link Between Worlds, leyenda en 3D.
- Call of Duty y Batman, pesos pesados para Wii U.
- Layton y la leyenda de los Ashalanti, juegazo en 3DS.
- LEGO Marvel arrasa, sobre todo en versión Wii U.

3DS

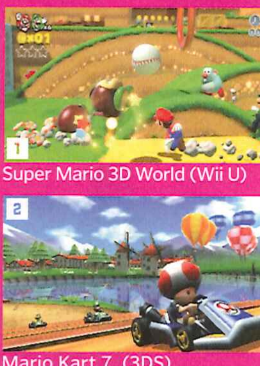


El nuevo Zelda brilla en un mes de juegazos: Bravely Default, Layton...



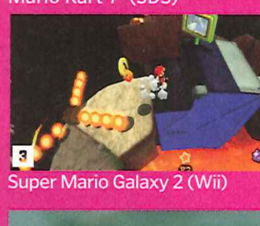
Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	249	93
Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones		
Art of Balance Touch! (eShop)	237	75
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	247	93
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Gunman Clive (eShop)	244	75
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Inazuma Eleven 3	253	87
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90
Kingdom Hearts 3D	238	89
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	246	92
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	230	96
Imprescindibles las carreras más competidas que nunca de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario & Donkey Kong (eShop)	249	82
Mario & Luigi Dream Team Bros	250	92
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	238	93
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
PES 2013 3DS	243	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Plantas contra Zombis (DSi Ware)	230	86
Pokémon Av. entre las Teclas (DS)	239	75
Pokémon Blanca 2 y Negra 2 (DS)	240	96
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90
Pr. Layton y los Ashalanti	255	93
La aventura definitva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la saga.		
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	231	92
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Shinobi	229	78
Solatorobo (DS)	225	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda A Link Between Worlds	255	95
El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10 JUEGOS DE MARIO



1 Super Mario 3D World (Wii U)

2 Mario Kart 7 (3DS)



3 Super Mario Galaxy 2 (Wii)



4 Super Mario 3D Land (3DS)



5 Super Mario World (SNES)



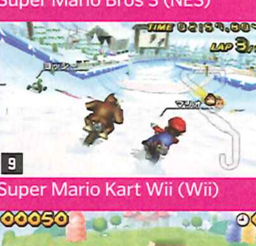
6 New S. Mario Bros. U (Wii U)



7 Mario & Luigi DTB (3DS)



8 Super Mario Bros 3 (NES)



9 Super Mario Kart Wii (Wii)



10 Mario & Donkey Kong (3DS)

Así nació... Mario en 3D

Así se gestó el 'salto' más importante de Super Mario. El paso a las tres dimensiones fue tan atrevido y desafiante como saltar desde la estratosfera.



+info
Miyamoto y Mario siempre irán unidos, pero actualmente la saga 3D recae en sus diseñadores de confianza: Yoshiaki Koizumi, del que hablamos más adelante, Koichi Hayashida o Kenta Motokura.

Redefinir la saga que redefinió los videojuegos, ese era el reto. Se acabó lo de avanzar únicamente de izquierda a derecha: las 3D multiplicaron las posibilidades de movimiento... y Mario debía guiar a una industria que aún se mostraba indecisa sobre el camino que había que seguir.

Por suerte, Miyamoto

La idea de desarrollar un Mario tridimensional empezó a coger fuerza en la cabeza de Miyamoto durante el desarrollo de Star Fox para Super Nintendo, que usaba el chip Super FX para mover entornos y elementos poligonales. De hecho, durante un tiempo se rumoreó que Nintendo estaba trabajando en un Super Mario FX que mostrase por primera vez a un Mario poligonal... pero finalmente resultó ser simplemente el nombre en clave del propio chip. El gran objetivo del gurú de Nintendo era hacer un juego que le permitiese recrear todo un mundo en miniatura, al estilo de las maquetas de trenes.

Miyamoto y su equipo empezaron a trabajar en el título cuando Nintendo 64 era aún Project Reality. No sólo eso: **desarrollo de la consola y el juego fueron casi a la par**, adaptándose a sus necesidades mutuas, como el añadido de los cuatro botones C en el mando, que permitieron que la cámara y el personaje pudieran manejarse independientemente. De hecho, se dice que los sucesivos retrasos en el lanzamiento de la consola (planeada inicialmente para 1995, y que acabó llegando a finales de 1996 y ya en el 97 en Europa) se debieron precisamente al grado de perfección que exigían que el juego alcanzara. El esperadísimo salto de Mario a las 3D se mostró por primera vez en el evento Shoshinkai (SpaceWorld) de 1995, con el juego realmente bastante 'verde': tan solo se encontraba al 50% de desarrollo.

Libre... como el Mario

Si se pudiera definir a Mario 64 con una palabra, probablemente esa sería "libertad". **Mario era más ágil y versátil que nunca**: ya no sólo saltaba, también ejecutaba saltos de longitud, triples saltos, volteretas laterales, pegaba puñetazos, patadas, culetazos... ¡y hasta bailaba breakdance! Los clásicos potenciadores se sustituyeron por un marcador de salud y la posibilidad de conseguir distintas gorras que otorgaban poderes limitados, como volar, y también se incorporó un sistema de nado bajo el agua mucho más profundo (y nunca mejor dicho). El juego seguía siendo un plataformas,



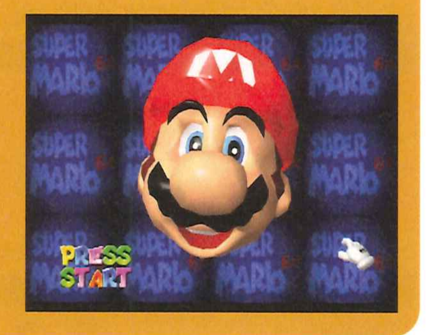
El castillo era una base de operaciones desde la que se abrían las puertas a todos los mundos. Era la primera vez que afrontábamos un planteamiento similar.



Mario se convirtió en un atleta, un acróbata capaz de realizar los saltos y piruetas más increíbles. Aunque no nos lo pusieran tan fácil para controlarlo.

Otra dimensión... auditiva

El sonido también dio un salto dimensional, y ya en la pantalla de título ¡escuchábamos a Mario hablar! No fue el primer juego en el que Mario tuvo voz (ese honor fue para el título educativo para PC Mario's FUNdamentals), pero elevó al estrellato a su doblador, el genial Charles Martinet. ¡Mamma mia!



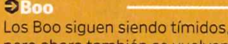
El nuevo 'look' del Reino

La adaptación a las tres dimensiones no sólo supuso cambiar el control y la cámara: los personajes también mostraban un aspecto totalmente renovado. Así lucían en su estreno 3D los amigos y enemigos de Mario.



Bob-omb
Mario puede cogerlos y lanzarlos... antes de que exploten. Los rosas abren los cañones.

Boo
Los Boo siguen siendo tímidos, pero ahora también se vuelven transparentes.



Peach
Necesitamos al menos 70 estrellas para rescatarla. Memorable su beso (¡en la nariz!) del final.



Goombas
Algo más agresivos: cuando ven a Mario cogen carrerilla y se lanzan hacia él.



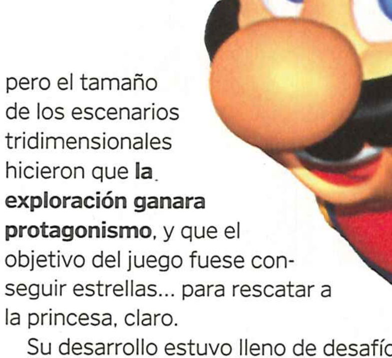
TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág. 66 **10 juegos de la Marvel**
Los héroes del cómic traspasan el papel y mutan en héroes nintenderos.



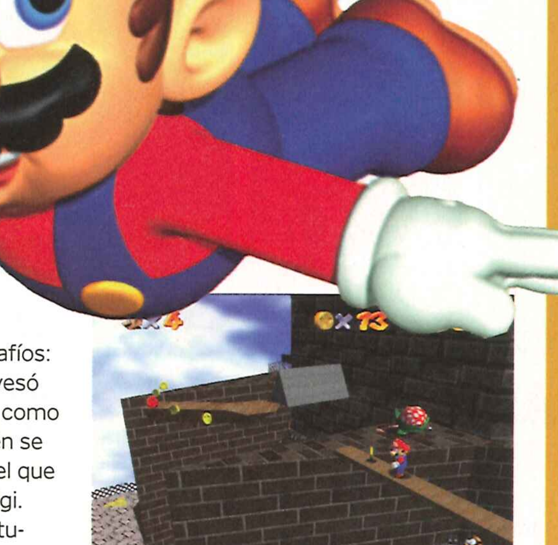
pág. 67 **10 cosas de Yoshiaki Koizumi**
Repasamos el currículo del productor de Super Mario 3D World.



pero el tamaño de los escenarios tridimensionales hicieron que **la exploración ganara protagonismo**, y que el objetivo del juego fuese conseguir estrellas... para rescatar a la princesa, claro.

Su desarrollo estuvo lleno de desafíos: ya sólo el sistema de cámaras atravesó meses de continuos experimentos, como una perspectiva isométrica. También se planeó modo a pantalla partida, en el que un segundo jugador manejaría a Luigi. Cada personaje comenzaría la aventura en un punto distinto y se acabarían encontrando en el castillo. Finalmente esta opción se descartó, aunque sí llegó al final el modo de cámara en el que ésta permanece fija mientras el personaje se va alejando: así se muestra siempre a ambos protagonistas en pantalla. Otro elemento que se quedó en el tintero fue Yoshi. Se planeó que pudiera volver acompañarnos durante ciertos niveles, pero no fue posible implantarlo. También se recortaron unos cuantos niveles y se barajó incluir los emblemáticos banderines de final de fase, que no regresarían a la saga 3D hasta Super Mario 3D Land.



Super Mario 64 ocupa el lugar nº8 en la lista de los mejores juegos de todos los tiempos que publica la web Gamerankings. La puntuación media es de 96.4. En N64 solo es superado por Ocarina of Time, con media de 97.5

La saga del 3D

Mario 64 fue sólo el principio: la vertiente tridimensional de la saga ha ido evolucionando e incluso las portátiles ya han recibido su ración de 3D... estereoscópicas.



S. Mario Sunshine (GameCube, 2002)

S. Mario Galaxy (Wii, 2007)



S. Mario Galaxy 2 (Wii, 2010)



S. Mario 3D Land (3DS, 2011)



S. Mario 3D World (Wii U, 2013)



MARIO 64 YA TUVO UN REMAKE: Los Mario tridimensionales se estrenaron en una portátil de Nintendo con Super Mario 64 DS. Incorporaba muchas novedades: mapa y control táctil, 30 estrellas nuevas y tres personajes controlables más: Wario, Luigi y Yoshi, cada uno con sus propias habilidades.

EL RETO CONSISTÍA EN REDEFINIR LA SAGA QUE REDEFINIÓ LOS VIDEOJUEGOS

¿Y después de las 3D?

Finalmente, Super Mario 64 se convirtió en un hito del mundo del videojuego, con más de 11 millones de copias vendidas (sin contar reediciones). Pese al éxito, Nintendo observó que las 3D y el control de la cámara eran elementos complejos que añadían dificultad extra. También se dieron cuenta de que el salto, la base de la saga, se hacía más difícil de calcular en un entorno tridimensional. Por ese motivo, las siguientes entregas tridimensionales introdujeron elementos para apoyar al jugador durante los saltos, como el ACUAC en Super Mario Sunshine, el Giro en los Galaxy o el regreso del Mario Tanuki en 3D Land, y cámaras más guiadas. Todo para buscar el equilibrio exacto entre libertad, posibilidades, accesibilidad y, claro, diversión. Pero todo comenzó con un juego histórico que no fue de 5, sino de 120 estrellas.



Toad
En su debut 3D, los Toad nos daban consejos y pistas. Gracias Mario, pero la princesa está... ¡en alguna parte de este castillo!



Lakitu
En Super Mario 64 su función principal es seguirnos ¡y manejar la cámara del juego!



Bowser
Más fiero que nunca, sus combates son memorables: agarradle de la cola ¡y hacedlo girar!





Bill Bala
Vienen disparados hacia nosotros. Eso sí, las 3D dejan más espacio para esquivarlos.



Thwomp
Son unos pesados: siempre se dejan caer encima de Mario. Cuidado, aplastan.

¿Están conectados Hyrule y el Reino Champiñón?

Estas pruebas sugieren que hay más de un "link" entre las sagas de Mario y Zelda



Link contra el ejército... de Bowser

TLOZ: LINK'S AWAKENING

Link tiene (Tri)fuerzas suficientes para acabar con cualquier enemigo que se le ponga por delante... ¡hasta con los del Reino Champiñón! A lo largo del juego hay secciones 2D en las que nos topamos con Goombas, Plantas Piraña, Shy Guys, Boos y Bloopers... todos clásicos de Super Mario Bros.

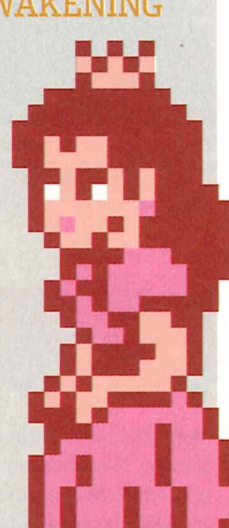




Amor a la carta

TLOZ: LINK'S AWAKENING

Las cartas de Peach para darle ánimos a Mario son un clásico desde Super Mario Bros. 3. El caso es que una quizás se traspapeló y acabó en la isla Koholint. Mr. Write recibe una misiva firmada por una tal Christine, y cuando nos enseña su foto... ¡no es otra que la princesa Peach!



Rancho Lon Lon Bros.

OCARINA OF TIME

Un hombre bajito y regordete con un peto azul y bigote; su hermano, alto, delgado y con cierta envidia del primero... ¿Aun no lo habéis visto? Talon e Ingo son dos referencias claras a Mario y Luigi. Incluso la dulce Malon lleva un colgante de Bowser al cuello.



La princesa nintendera

OCARINA OF TIME

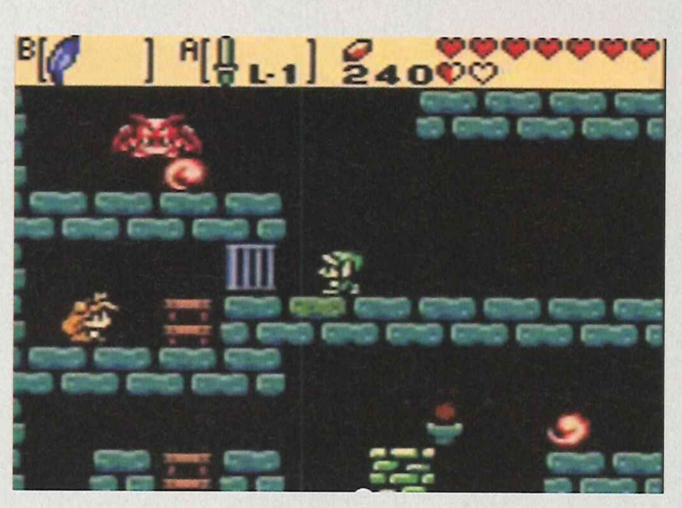
Peach tiene una buena colección de cuadros en su castillo, pero Zelda no es menos: si miramos a través de las ventanas laterales del patio del castillo de Hyrule, podremos atisbar nada menos que pinturas de Mario, Bowser o Yoshi. En Ocarina of Time 3D el guiño cambia: se ve una habitación decorada como el primer mundo de New Super Mario Bros.





Oracle of Arcades
ORACLE OF AGES

Los viajes en el tiempo son claves en Oracle of Ages, pero nada como viajar... ¡al clásico arcade Donkey Kong! Al jugar una partida enlazada con Oracle of Seasons, afrontaremos en la Torre Negra una sección 2D donde habrá que subir escaleras y esquivar bolas de fuego rodantes para llegar hasta lo alto de la estructura. Arriba nos esperan la princesa y el malo. ¿Os suena?





Mario's Mask
MAJORA'S MASK

Hay quien dice que el vendedor de Máscaras Felices se da un cierto aire a Shigeru Miyamoto... el caso es que una de las máscaras que cuelgan de su mochila es de ¡Mario! Eso sí, es un simple guiño, no hay forma de conseguirla. Aunque no le vendrían mal a Link las habilidades saltimbanquis de Mario para escalar la Torre de Piedra...

A Mario to the Past
A LINK TO THE PAST

Uno de los "huevos de pascua" más evidentes: en muchas casas nos encontramos con retratos de Mario colgando de las paredes. Si intentamos tirar de ellos, obtendremos unas cuantas rupias. Además, en ciertas mazmorras nos encontraremos con Chomp Cadenas.

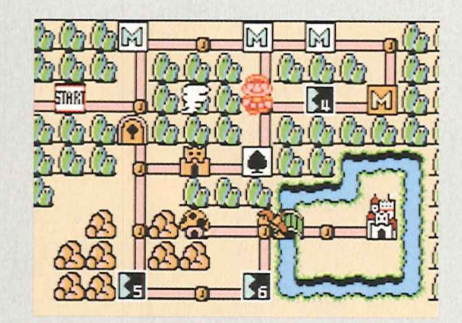




The Legend of Mario
SUPER MARIO 3D LAND

El nivel 5-2 de Mario 3D es todo un homenaje a la saga de Link: se juega en perspectiva cenital, y tiene hasta puzles: para llegar a la 2ª medalla de estrella hay que encender todas las antorchas apagadas de una sala con la Flor de fuego... y sonará el clásico sonido de puzle resuelto de Zelda.





La Flauta del tiempo
SUPER MARIO BROS. 3

Con las flautas de Mario Bros. 3 podemos ir directamente a otros mundos. Su sonido es el de la flauta del primer Legend of Zelda. Y los guiños musicales van más allá: la música del mundo 3 es la misma que podemos escuchar en las fuentes de las hadas de Zelda.



¡Link, despierta!
SUPER MARIO RPG

Tras descansar en la posada de Rose Town, encontraremos a Link durmiendo en la cama de al lado. Si intentas interactuar con él, escucharás el emblemático sonido de los secretos zelderos. Conociendo cómo suele empezar cada Zelda, quizás el chaval esté a punto de iniciar una nueva aventura...

RETRO REVIEW

La llegada de Super Mario 3D World sirve para recordar uno de los mejores **plataformas en 3D** jamás creados



- Plataformas
- Rareware
- Nintendo 64
- 1998
- 9.490 pts (78€)
- 1 jugador
- No disponible en C.V.

EN SU DÍA DIJIMOS...
Los gráficos de Banjo Kazooie son los mejores de cualquier consola. El planteamiento es muy parecido al de Mario 64, pero no importa. Aunque sea conocido, aquí todo parece más bonito que en otros juegos. Rare ha creado una obra maestra de las plataformas. Si os gusta este género, Banjo no debe faltar en vuestra lista de compras.
NOTA: 97



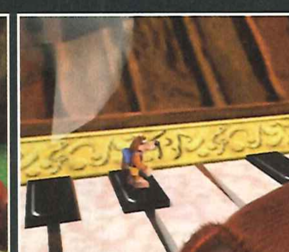
En 1998 dos juegos se disputaron el podio de N64: Banjo Kazooie...y Ocarina of Time. Tan bueno era Banjo que rivalizó con la aventura de Zelda

Sus nueve mundos se inspiran en las típicas ambientaciones plataformeras: jungla, casas encantadas, hielo... Beben de Mario 64, sí.









Banjo Kazooie

La pareja imposible más famosa de Nintendo 64

En 1998, la compañía británica venía de cosechar un éxito brutal con Goldeneye 007, y Banjo Kazooie, inspirado en Super Mario 64, les consagró como la "second-party" más importante de Nintendo a finales de los 90, además de demostrar que dominaban el hardware de Nintendo 64 tan bien como sus creadores japoneses.

Cuento de hadas oscuro

La idea era crear un juego de plataformas a la altura de Super Mario 64, que bebiese de sus mecánicas pero que a su vez resultase novedoso. Rare ideó un cuento de hadas con algunos dejes clásicos y al que le inyectaron altas dosis de humor. La bruja Gruntilda secuestra a Tooty, la hermana de Banjo y este, junto a su amiga Kazooie (una 'pájara' que vive en una mochila) deben atravesar **9 mundos de desarrollo abierto**, resolver puzzles, transformarse en diferentes criaturas y encontrar infinidad de secretos para arruinar los planes de la bruja. Tomando el esquema de mundo central, Banjo y Kazooie van ampliando su radio de acción a medida que recuperan las piezas de puzzle y notas musicales desperdigadas por los escenarios. Estos lucían un nivel increíble en la época, con multitud de texturas y detalles que ponían al juego en la vanguardia técnica de la época. La lista de movimientos





Mumbo Jumbo pone la diferencia frente a Mario 64: convierte a los protas en diferentes criaturas para superar zonas concretas.



El detalle de los escenarios destacaba en su época. Sus polígonos y texturas lucían de maravilla, no había nada más avanzado en consola.

El fino humor de Rareware

Banjo Kazooie brilla en muchos momentos por sus situaciones hilarantes y diálogos humorísticos (para quien sepa inglés, pues nos llegó sin traducir) La broma, eso sí, llega por momentos a convertirse en tortura cuando en el escenario final atravesamos un enorme tablero de juego que nos pide primero haber encontrado las pistas de Brentilda para poder rescatar a Tooty. Sudamos lo nuestro para superar la prueba.



ERA EL MOMENTO DULCE DE RARE, QUE DEMOSTRÓ SU TOTAL DOMINIO DE N64

Manejábamos a los dos protas como uno solo: el oso usaba al pájaro para realizar todo tipo de movimientos.

también es similar a los de Mario, incluso la opción de volar y bucear en determinados momentos. Todo con un gran control y una variedad de situaciones enorme.

Con ganas de más

Muchas ideas para Banjo Kazooie no entraron en un solo cartucho y quedaron para una secuela que superó al original, pero que ya salió en la última etapa de N64. A día de hoy, Banjo Kazooie sigue siendo un juegazo, y el exponente de un tipo de plataformas de desarrollo más abierto que echamos de menos.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Un 'clon' de Mario con voz propia, muy vistoso y con mejores gráficos y músicas.

La sombra de nuestro querido fontanero planea en todos sus polígonos y texturas.

Nuestra opinión

Presumiendo de Rare

La excelencia mostrada en este cartucho llevó al estudio a ser considerado como pieza fundamental en la estrategia de Nintendo 64 y el tiempo le ha tratado muy bien.



5 Datos



Rare bautizó así a Banjo por ser el instrumento favorito de Shigeru Miyamoto. Kazooie recibe el nombre del Kazoo, un instrumento de acompañamiento.



La secuela Banjo Tooie salió en 2000, y su estructura era más innovadora: los mundos estaban conectados entre ellos por diversos puntos, dando más sensación de gran escenario.



La tercera parte, Baches y Cachivaches, salió en 2008... y para XBOX 360 (Rare ya pertenecía a Microsoft). Era un buen juego, pero pinchó en las listas de ventas.



¿Cuántos conserváis la guía que regalamos en octubre de 1998 dedicada a completar el 100% de este juego? Es todo un tesoro del nintendero.



THQ publicó en 2003 una correcta entrega realizada por Rare para GBA. Lástima que la serie no se encuentre en ninguna CV de Nintendo ¡Que tomen nota de cara a Wii U!



10 juegos de Marvel

Los héroes Marvel nos acompañan desde los tiempos de NES. Estos son sus juegos más representativos.

EL DATO
El primer juego de Marvel para Nintendo fue The Uncanny X-Men de NES (LJN Toys, 1989). Acción en perspectiva cenital con Cíclope, Lobezno, Rondador Nocturno, Tormenta, Coloso y el Hombre de Hielo. Ah, una pena que fuera tan malo

1 Arcade's Revenge

(SNES, LJN, 1992) El primer crossover de Marvel en videojuego fue una mezcla de acción y saltos con Spider-Man y los X-Men de protas.



2 Captain America

(SNES, Mindscape, 1993) El Capi y tres colegas vengadores, Iron Man, Ojo de Halcón y la Visión, en todo un clásico de los beat'em up.



3 War of the Gems

(SNES, Capcom, 1996) Un beat'em up que reunió a Hulk, Spidey, Iron Man, el Capi y Lobezno para enfrentarse al poderoso Thanos.



4 Spider-Man

(N64, Activision, 2000) Esta aventura en tercera persona recreó de maravilla los poderes y el universo de los cómics del trepamuros.



5 Spider-Man 2

(GC, Activision, 2004) Basado en la 2ª peli, nos balanceábamos por un New York abierto. Uno de los mejores sandbox de su generación.



6 X-Men Legends

(GC, Activision, 2004) Sorprendente mezcla de acción y rol en la que creábamos nuestro equipo entre un montón de X-Men.



7 Hulk Ultimate Destruction

(GC, Universal, 2005) Otro gran sandbox. Hulk desatado contra todos, en el juego que mejor ha representado su descomunal fuerza.



8 Marvel Nemesis

(GC, Electronic Arts, 2005) Este era malo, pero curioso: cruce de héroes Marvel con nuevos héroes creados para la ocasión, los Imperfectos.



9 Marvel Ultimate Alliance

(Wii, Activision, 2006) La fórmula de X-Men Legends extendida a todo el universo Marvel... y millones de fans encantados.



10 Marvel Pinball 3D

(3DS, Zen Studios, 2012) Hasta la llegada de LEGO Marvel, este pinball era el mejor juego de Marvel de los últimos años.

10 curiosidades sobre Yoshiaki Koizumi

1 Yoshiaki Koizumi nació en Mishima en 1961. Es el principal responsable de todos los juegos de Mario en 3D desde Super Mario Sunshine hasta 3D World. Su cargo actual es Mánager del grupo 2 del Departamento de Desarrollo de Software de Nintendo en Tokio.

2 Sus fantasías son frecuente fuente de inspiración: el argumento de Majora's Mask surgió a partir de uno de sus pensamientos al mirar la luna en el cielo: ¿y si el astro se cayera sobre la Tierra?

3 Empezó en Nintendo en 1991, trabajando en los manuales de instrucciones de Zelda A Link to the Past y Link's Awakening, para los que escribió también parte del trasfondo y el argumento.

4 Su primer contacto con la saga Mario fue a los 21 años, cuando probó Super Mario Bros. para NES... y le costó superar el primer nivel.

5 Antes de Super Mario 64, trabajó con Miyamoto en una versión poligonal de Zelda II para Super Nintendo que incorporaría un sistema de combate mejorado al estilo chanbara (el cine japonés de samuráis). Finalmente se canceló...

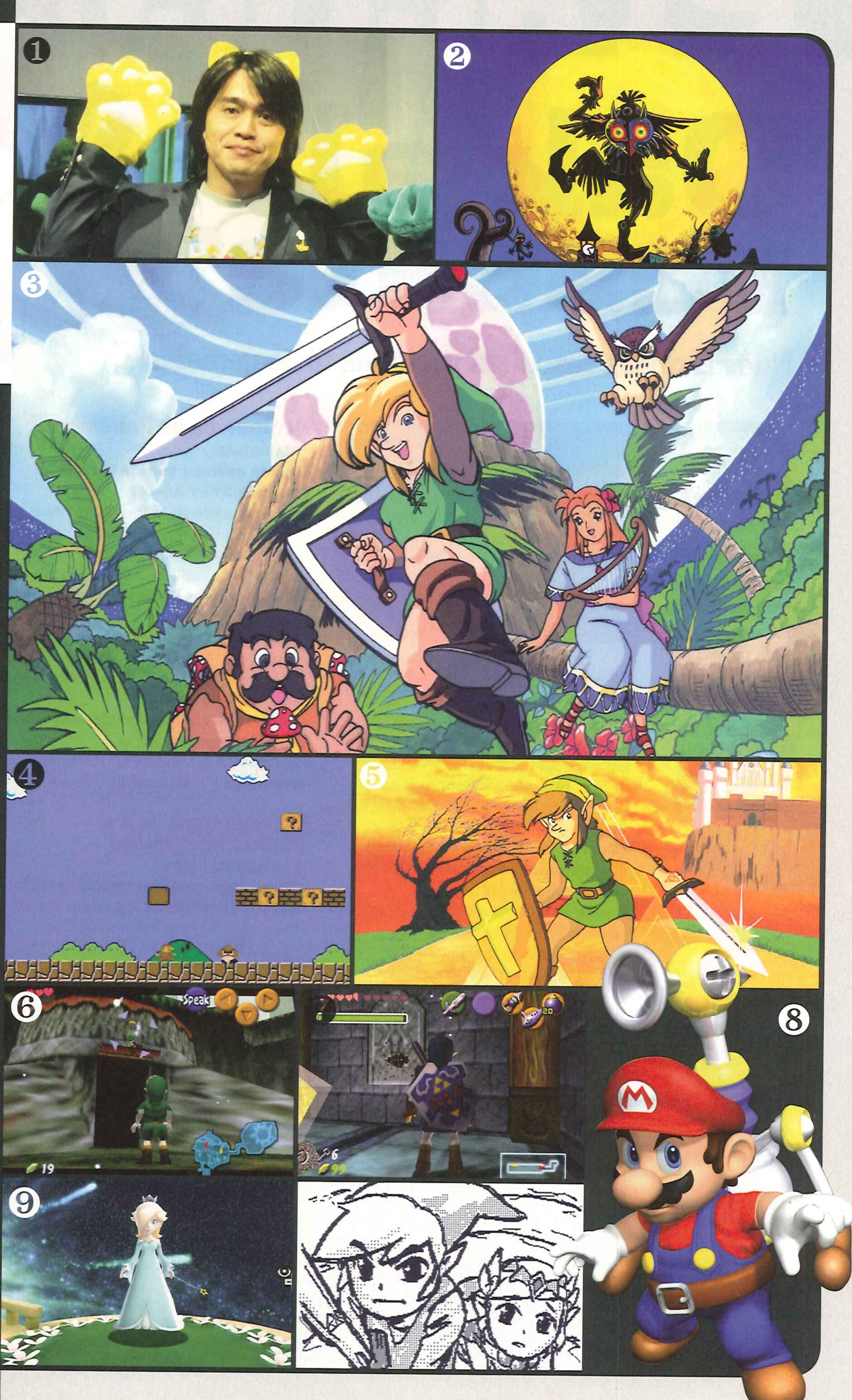
6 Koizumi creía que el cursor que indicaba el blanco fijado en Ocarina of Time debía ser algo más que un triángulo. Se le ocurrió que fuera un hada, y así surgieron Navi y buena parte del argumento.

7 Diseñó el interfaz de Ocarina of Time, y se siente culpable de la frustración de muchos jugadores al tener que acceder al menú constantemente para equipar las botas de hierro en el Templo del Agua. ¡Pero él no sabía que iba a haber una mazmorra así de exigente!

8 Su primer trabajo como director fue Super Mario Sunshine. Cuando probó por primera vez los botones L y R del mando de GameCube, su tacto le resultó similar al gatillo de una pistola de agua, lo que le llevó a pensar en que Mario debía usar una en el juego.

9 Escribió la historia de Estela y los Destellos de Super Mario Galaxy, y le gustaría que se publicara en forma de cuento para niños.

10 También es el productor de la aplicación Flipnote Studio para DSiWare, que permite crear animaciones. Una forma original de contar historias, su pasión.





Oak al rescate

Nuevas dudas resueltas y... ¡unas fotos geniales!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



El mejor de tipo Hada

● ERUMU

¿Dónde se puede encontrar a Goomy? ¿Y a Klefki?
Goomy aparece en la Ruta 14, especialmente caminando sobre el agua, mientras que Klefki aparece en el Hotel Desolación y en las rutas 15 y 16.

¿Cuál es el Pokémon de tipo Hada con mejores estadísticas base sin contar a Xerneas?
Después de él, los mejores son Mega Gardevoir, con algo más de 600 puntos, y Florges, que se queda bastante por debajo con algo más de 500 puntos.

Exclusivos de Pokémon X

● MARIO DIAZ

¿Dónde aparece salvaje Mawile en Pokémon X? ¿Y Absol?
Mawile aparece en la zona laberíntica de la Cueva Brillante, aunque es bastante raro. Absol lo podrás encontrar sin demasiados problemas en la Ruta 8.

¿Cuáles son los Pokémon exclusivos de Pokemon X?
Staryu, Houndour, Pinsir, Poochyena, Aron, Lileep, Anorith, Sawk, Swirlix, Clauncher y Xerneas, así como sus respectivas evoluciones.

¿Cuáles son las megapiedras exclusivas de Pokemon X?
Charizardita X, Mewtwoita X, Pinsirita, Tyranitarita y Manectricita.

De Pokémon X/Y a Mundo Misterioso

● ÁLVARO DEL CAMPO

¿Se pueden trasladar Pokémon de la cuarta generación a Pokémon X o Y?
No se puede, necesitas una edición Negra, Blanca, Negra 2 o Blanca 2 para usar el Trasladador de Pokémon que estará disponible a partir del 27 de diciembre.

¿Desaparece la megapiedra cuando la usas? Es decir, ¿sólo la puedes utilizar una vez?
No, estamos de suerte. Las megapiedras no desaparecen cuando se utilizan, tienen usos ilimitados.



¿Dónde se encuentran las piedras evolutivas y el cable link en Pokémon Mundo Misterioso: Portales al Infinito?
Aparecen aleatoriamente en cofres, aunque lo mejor es que pruebes suerte en el minijuego de Curling Beartic, donde puedes conseguirlas fácilmente.

Pokémon del mes: Greninja Mutatipo

Greninja es la última evolución de Froakie y, pese a ser un Pokémon de tipo Agua/Siniestro, puede modificar su tipo por el de ataque que utilice gracias a la habilidad Mutatipo, que solo se puede encontrar en los Frogadiers del Safari Amistad.

Tiene mucha Velocidad y un Ataque Especial bastante alto, pero se lo mejoraremos con una naturaleza Modesta y lo entrenaremos en estas dos características. Los movimientos que utilice serán más fuertes gracias a que cambiamos de tipo, pero podemos potenciarlos con algún objeto como Vidaesfera. Debemos enseñarles movimientos especiales y de tipos variados. Por ejemplo: Surf/Hidrobomba, Rayo Hielo, Pulso Umbrío, Hierba Lazo o Paranormal.

También podemos optar por Púas para sorprender a algún Pokémon eléctrico pasando a ser de tipo Tierra antes de que nos ataque. Por movimiento huevo puede aprender también Púas Tóxicas, que lo podríamos utilizar como alternativa a Tóxico para defendernos de los ataques de tipo Hada.



LOS MEJORES CONSEJOS DE ESTE MES...

pag 72 **Comunidad Animal Crossing**
¡Adelantamos el Año Nuevo y te contamos cómo será el Día de los Juguetes!



pag 80 **Comunidad Inazuma Eleven 3**
Avanzamos cómo será el nuevo Inazuma Eleven 3 La Amenaza del Ogro.







¿Dónde puedo luchar contra Reshiram, Zekrom, Ho-Oh, Lugia y Kyurem en Pokémon Mundo Misterioso: Portales al Infinito?
Una vez que te pases el juego simplemente debes hacer misiones hasta que aparezcan en el tablón las correspondientes a esos Pokémon.

Buscando Pokémon

RODRIGO SORRIBES

¿Cómo se consiguen fósiles en Pokémon X e Y?
Los fósiles aparecen rompiendo las rocas que hay en la Cueva Brillante. Eso sí, debes haber derrotado al Alto Mando para que aparezcan.

¿Dónde podría encontrar a los siguientes Pokémon: Gible, Honedge, Espurr, Mareep, Skrelp, Spritzee y Gyarados?
Gible aparece en la Ruta 13, Honedge en la Ruta 6, Espurr en la hierba alta de la Ruta 6, Mareep en las hordas de la Ruta 12, Skrelp pescando con Caña Buena en la Ruta 8 (sólo en la edición Pokémon

Truco misterioso

Así conseguirás bayas raras en combate

Mientras recorremos Kalos nos encontraremos con algunos árboles de los que ocasionalmente podremos recoger alguna baya que haya caído al suelo. Pero esa no será la única forma que tendremos de hacernos con bayas de los árboles. A veces, si te fijas en el fondo durante un combate contra Pokémon salvajes, verás un árbol con bayas sobre una zona elevada. Y podremos tirarlas al suelo utilizando un ataque Ventisca, Aire Afilado o Remolino con nuestro Pokémon. Una vez que termine el combate aparecerá un mensaje confirmando la recogida.

Las bayas que podremos conseguir dependerán del color del fruto, que a su vez dependerá del lugar en el que estemos. Te sacamos de dudas con el siguiente recuadro:





Lugar	Color	Bayas
Rutas 5, 7, 10, 11 y 19	Verde	Guaya, Baribá, Kebia, Ziuela, Safre, Tamar y Yecana
Rutas 5, 7, 10, 11 y 19	Morado	Atania, Dillo, Drasi, Payapa y Wiki.
Ruta 17	Azul	Kouba, Aranja, Pasio y Rimoya
Rutas 8, 13 y 19	Amarillo	Perasi, Alcho, Chilan, Pabaya, Acardo, Zidra y Sambia
Ciudad Relieve y Bahía Azul	Rojo	Zreza, Pomaro, Higog, Anjiro, Zanama y Caoca
Ciudad Relieve, Bahía Azul y Pueblo Petroglifo	Rosa	Meloc, Caquic y Ango

Y), Spritzee en la Ruta 7 (sólo en la edición Pokémon Y) y Gyarados pescando con Súper Caña.

¿Dónde puedo encontrar la MO Golpe Roca?

Golpe Roca es una MT y no una MO. Te la entrega una chica en la entrada de Pueblo Petroglifo.

Trasladador Pokémon

● ALEJANDRA TORRIJOS

¿Hay algún método de cambiar Pokemon de la edición Negro 2 a la edición Pokemon Y sólo teniendo una 3DS y la DSi?

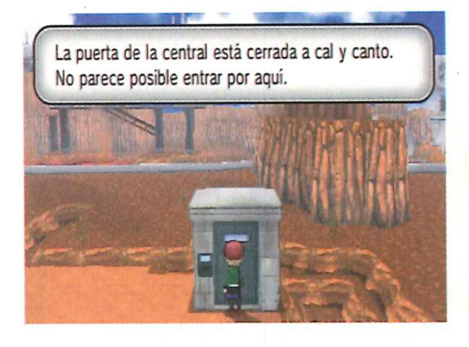
Actualmente no, pero a partir del 27 de diciembre podrás descargar el Trasladador de Pokémon de la eShop y podrás transferir tus Pokémon a Pokémon X e Y utilizando únicamente tu Nintendo 3DS.

Al terminar la Liga...

● VÍCTOR RODRÍGUEZ

¿Qué puedo hacer al terminar la Liga Pokémon en Pokemon X?

En el suplemento que publicamos junto al número anterior de la revista, te



dábamos algunas sugerencias para hacer tras terminar la Liga. Cosas como buscar las megapiedras, completar las misiones de Handsome, aumentar de rango en el Bastión Batalla, completar las Pokédex, hacerte famoso en Luminalia, derrotar a las líderes de la Mansión Batalla... Si te fijas, hay un sinfín de cosas por hacer.

¿Dónde puedo capturar un Aipom en Pokemon X?

Aipom sólo se puede conseguir en el Safari Amistad si tienes agregado a algún amigo que lo tenga en su Safari.

¿Puede analizar a mi Gengar? Tiene Brillo Mágico, Hipnosis, Mismo Destino e Infortunio.

Mi primer consejo es que en lugar de Infortunio probaras a enseñarle Bola Sombra. Por otro lado, quizás te interese cambiar alguno de los ataques por Come Sueños para recuperar algunos



Es posible conseguir a Darkrai Y Manaphy en las misiones especiales de Pokémon Ranger 2, y después transferirlos a un juego Pokémon de la cuarta generación.

PS después de usar Hipnosis. Por lo demás, me parece bastante correcto.

¿Está Rattata?

● FERRÁN SERRES

¿En Pokémon X e Y se puede tener todos los Pokémon sin pasarse de anteriores ediciones?

En Pokémon X e Y puedes conseguir hasta 596 Pokémon y puedes avistar más de 600 diferentes, pero para hacerte con todos tendrás que traer a tus Pokémon de anteriores ediciones.

¿Cómo se consigue a Rattata para mi Pokédex?

Rattata es precisamente uno de los Pokémon que no se pueden conseguir en Pokémon X e Y.

Pokémon de evento

● DANIEL CUÑARRO

¿En qué juegos puedo conseguir a los Pokémon Darkrai, Jirachi, Deoxys, Manaphy y Arceus?

Los Pokémon que mencionas son de evento, por lo que es difícil conseguirlos actualmente. Puedes conseguir a Darkrai y a Manaphy en las misiones especiales de Pokémon Ranger 2 y transferirlos a un juego de la cuarta generación. A Jirachi lo puedes conseguir en Pokémon Channel de



GameCube y transferirlo a Pokémon Rubí o Zafiro. A Deoxys y Arceus no los puedes conseguir.

Máquina Oculta

● MARK EVANS

¿Cómo se olvida una Máquina Oculta en Pokémon X e Y?

En una casa de Pueblo Fresco podrás encontrar al Quita Movimientos, quien hará que olvides esas MO que quizá enseñaste por error.

Megaevoluciones

● JAIME LINK

¿Es verdad que van a existir Mega Latios y Mega Latias?

Cómo os gusta todo lo que tiene que ver con las Mega evoluciones, ¿verdad entrenadores? Y no os culpamos por ello, desde luego el tema tiene miga. Sin embargo, casi todo lo que existe sobre algunos de ellos ahora mismo no pasa de rumores y nosotros no podemos confirmar nada hasta que se haya anunciado oficialmente.

Xerneas y Legendarios

● ELOY LOPES

¿Qué formas hay de conseguir a Xerneas en Pokémon Y?

Únicamente se puede conseguir a través de intercambio.

¿Qué legendarios salieron tras Pokemon Platino?

Los Pokémon legendarios de la quinta generación son Victini, Cobalion, Terrakion, Virizion, Tornadus, Thundurus, Landorus, Zekrom, Reshiram, Kyurem, Keldeo, Meloetta y Genesect.

Groudon y Kyogre

● PABLO CORDEIRO

¿Cómo podría conseguir a Groudon y a Kyogre en Pokémon Negro 2?

La única forma de conseguir a Groudon y a Kyogre es transfiriéndolos de Pokémon Plata SoulSilver y Oro HeartGold respectivamente.

Medalla Lid

● ENTRENADOR MISTERIOSO

¿Cómo consigo la Medalla Lid en el Gimnasio Yantra?

El Gimnasio es una pista de patinaje y para retar a la Líder Corelia debes alcanzar a los 4 patinadores del gimnasio y derrotarlos. Entonces 'grinda' al centro del gim y enfréntate a Corelia, que usa Mienfoo, Machoe y Hawlucha, todos de tipo Lucha y débiles a ataques de tipo Hada, Psíquico o Volador.



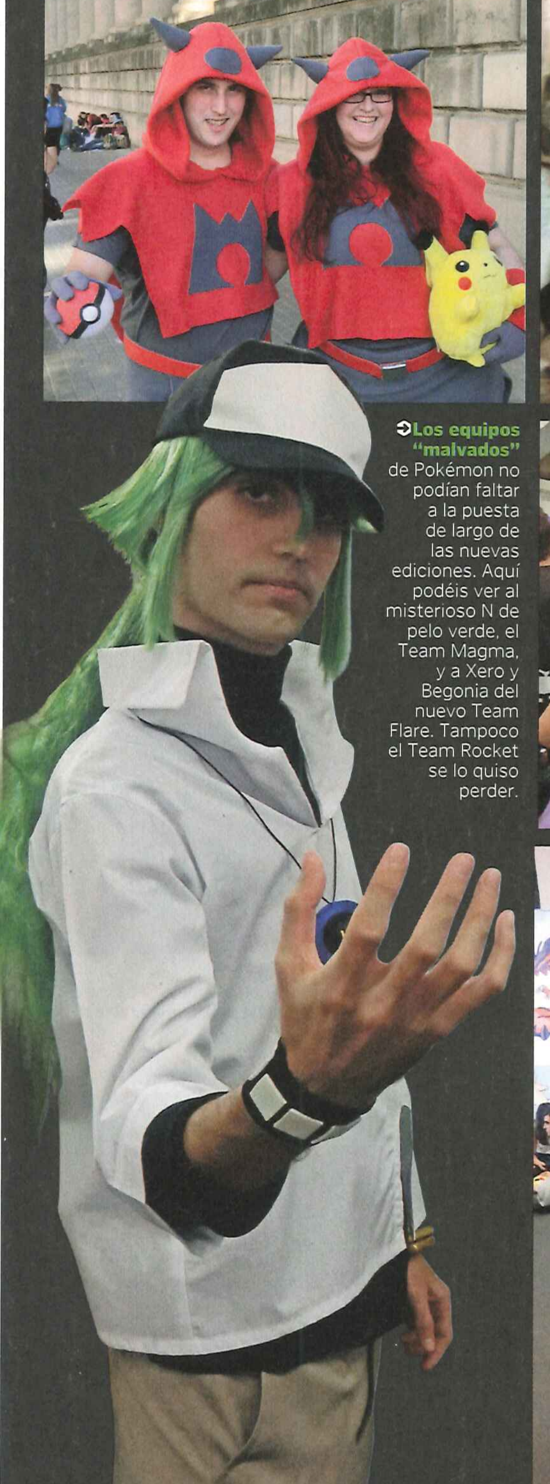
Invasión Pokémon en el Salón del Manga

Los mejores cosplay de Pokémon

Entre el 31 de octubre y 1 de noviembre pasados se celebró en Barcelona el XIX Salón del Manga. El 'tirón' de la presencia de Junichi Masuda fue más que suficiente para enviar a nuestros reporteros a cubrir el evento, pero es que además había quedada cosplay de Pokémon. Y eso sí que no nos lo íbamos a perder. Fijaos con qué buen gusto cientos de fans de la serie y el juego dieron la bienvenida a Pokémon invadiendo Barcelona.

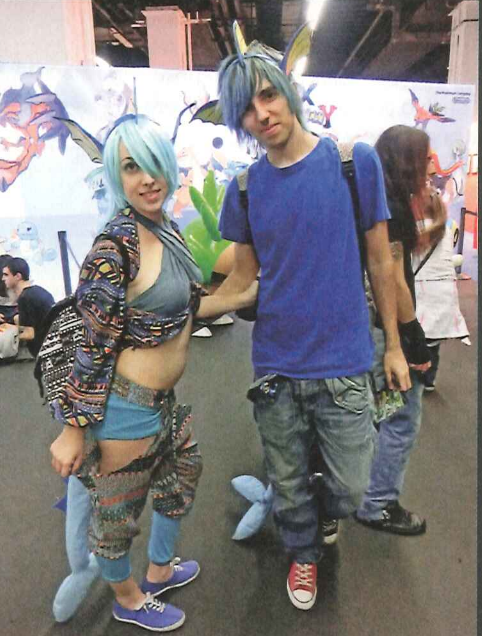




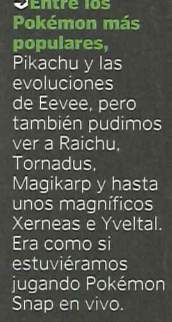


Los equipos "malvados" de Pokémon no podían faltar a la puesta de largo de las nuevas ediciones. Aquí podéis ver al misterioso N de pelo verde, el Team Magma, y a Xero y Begonia del nuevo Team Flare. Tampoco el Team Rocket se lo quiso perder.



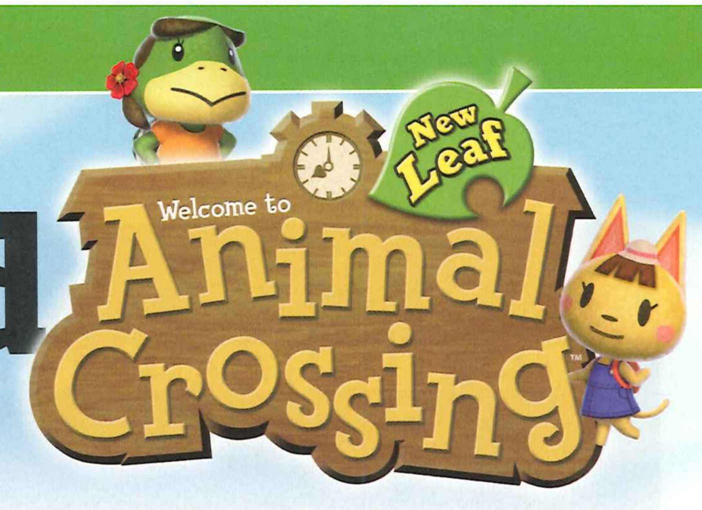


Entre los Pokémon más populares, Pikachu y las evoluciones de Eevee, pero también pudimos ver a Raichu, Tornadus, Magikarp y hasta unos magníficos Xerneas e Yveltal. Era como si estuviéramos jugando Pokémon Snap en vivo.





Comunidad



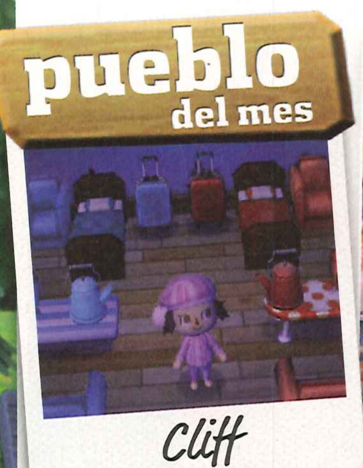
Envía tus códigos (casa del sueño y QR) y cada mes publicaremos los mejores diseños, pueblos, alcaldes...

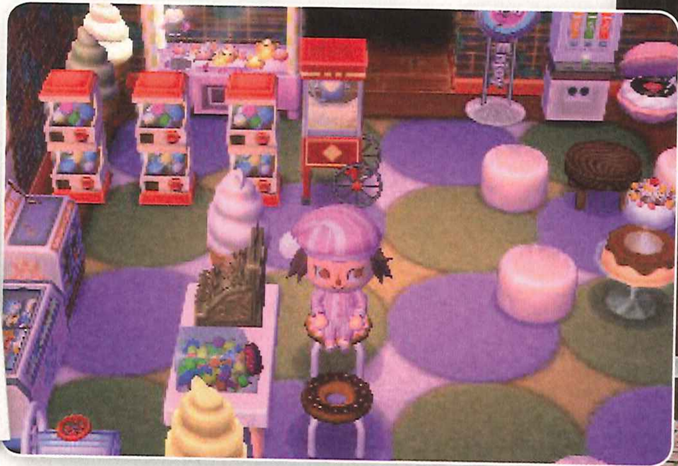
Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Los mejores alcaldes

Con el comienzo del frío, habrá que hacer que los vecinos se sientan abrigados.

pueblo del mes







Salem es un pueblo muy inquietante y curioso, pues en realidad es casi un pueblo-hotel. Un montón de visitantes llegan a sus tierras para pasar la noche antes de emprender su siguiente aventura, así que Cliff ha construido nada menos que cuatro casas y tres de ellas están destinadas a recibir huéspedes. Uno de sus pequeños hoteles es rústico, otro más dulce y rosa, y en el último encontramos varias habitaciones que sirven de restaurante. Así, los viajeros pueden sentirse como en casa y disfrutar de una cena apacible con vistas al mar o a los preciosos jardines de Salem. Miles de flores, árboles frutales, fuentes, zona de columpios, bancos para relajarse e incluso una comisaría de policía son algunos de los encantos del pueblo, pero lo mejor es pasarse a comprobarlo. A lo mejor nunca te habías planteado utilizar tu pueblo como zona turística, pero es una acción muy noble. ¿Los vecinos? Encantados de conocer gente nueva...



Durante el día, Cliff suele hacer recados y papeleos para mantener sus hostales siempre al día, pero de noche baja a relajarse a la playa.



Noel Su pueblo se llama Kokiri en honor a Zelda, así que visita obligada. El interior de su casa es muy "chill out".



Hipll Las habitaciones de Hipll son de madera. Perfectas para sentarse a la lumbre con una manta en invierno.



Aurii La casa de Aurii premia la creatividad: pinturas, escritorio bajo la ventana, espacio libre para crear...



Casas del mes



Helen Díaz
El pueblo de Helen es tremendamente colorido y acogedor. Tiene cierto aire europeo y en su casa tiene un "skyline" genial. Quiere llenar las casas de cultura, así que no pueden faltar estanterías para sus libros, una mecedora y mucha luz para leer tranquila. La planta de arriba es una zona de juegos.

Sitges

Manel Piedra
Esta Sitges es bastante alienígena. Su salón parece una nave que surca los cielos de Marte, aunque tiene items de Nintendo que hacen más cálida la estancia. Una estrella de Mario te recibe en la entrada y un traje de buzo te espera para sentarte a ver una película de ciencia ficción, con palomitas y todo. ¡Corren a cuenta de Manel!



Pedro Luengo
De un estilo bastante clásico, la casa de Pedro tiene un órgano, una réplica del David de Miguel Ángel, varias peceras, una biblioteca muy extensa, y plantas y alfombras a juego con el potencial intelectual del rincón. Cuidado con sus "peces", que a veces son tiburones. Y muerden.



David Su salón es como una sala de juegos llena de tocadiscos, trenes de juguete, máquinas de granizados...



Jessica Es un placer pasear por las tierras que ha creado Jessica. Su casa tiene una chimenea ideal para el frío.

Casas del sueño



7500-2476-8789

Lúthien, de César. Tiene varios monumentos que visitar. Además, sus hileras de árboles anaranjados son tan otoñales.



6100-2178-7510

Caloca, de Víctor. Sus caminos son de baldosas rosas y formas geométricas. Víctor ya está preparado para la Navidad y sus luces.



7300-2210-7303

Direside, de Curro. Tres casas en construcción y un montón de rosas azules. Y una habitación dedicada a Halloween.



7600-2692-3009

Lindblum, de Happip. Entre sus habitaciones temáticas, tiene una reservada para grabaciones, ¡es el alcalde cinéfilo!

Agenda

Noviembre y diciembre

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Amar-guillo	Ríos	Noviembre a febrero	24 horas	900 bayas
Cacho	Ríos	Octubre a noviembre	9:00 a 16:00	200 bayas
Carpín	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	120 bayas
Lencisco	Ríos	Noviembre a marzo	16:00 a 9:00	200 bayas
Barbo	Ríos	Todo el año	24 horas	200 bayas
Carpa	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	300 bayas
Koi	Ríos	Todo el año	16:00 a 9:00	4.000 bayas
Pez dorado	Ríos	Todo el año	24 horas	1.300 bayas
Pez telescopio	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00 bayas	
Gobio de río	Todo el año	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Pez sol	Ríos	Todo el año	9:00 a 16:00	120 bayas
Perca amarilla	Ríos	Diciembre a enero	24 horas	240 bayas
Perca	Ríos	Marzo a noviembre	24 horas	300 bayas
Lucio	Ríos	Septiem-bre a diciembre	4:00 a 21:00	1.800 bayas
Eperlano	Ríos	Diciembre a febrero	24 horas	300 bayas
Ayu	Ríos	Todo el año	24 horas	900 bayas
Salmón japonés	Ríos	Septiem-bre a noviembre	4:00 a 21:00	1.000 bayas
Trucha	Cascadas	Septiem-bre a noviembre	4:00 a 21:00	3.800 bayas
Trucha arcoíris	Ríos	Septiem-bre a noviembre	4:00 a 21:00	800 bayas
Taimén	Ríos	Diciembre a febrero	16:00 a 9:00	15.000 bayas
Cangrejo de Shanghái	Ríos	Septiem-bre a noviembre	16:00 a 9:00	2.000 bayas
Gupi	Ríos	Abril a noviembre	9:00 a 16:00	1.300 bayas
Tetra neón	Ríos	Abril a noviembre	9:00 a 16:00	500 bayas
Mariposa marina	Mares	Diciembre a febrero	24 horas	1.000 bayas
Caballito de mar	Mares	Abril a noviembre	24 horas	1.100 bayas



El Día de los Juguetes



El 24 de diciembre se celebra uno de los eventos más esperados en el universo Animal Crossing: New Leaf. ¿Quieres vestirte de Papá Noel y repartir regalos? ¿Y obtener muebles exclusivos? Pues atento, porque te lo contamos todo...

PREPARANDO EL GRAN DÍA

Durante todo el mes de diciembre tendrás cada día en las Hermanas Manitas una prenda para que completes el traje de Papá Noel, que va a ser una de tus principales funciones. Este traje se compone de jersey festivo, pantalón festivo, botas festivas, gorro festivo y barba festiva. Sin embargo, las botas no serán esenciales para que Renato nos entregue su saco de regalos el día 24, así que si no has desbloqueado aún la zapatería para comprarlas no te preocupes. (1)





Nuestra segunda función será la de recordar qué regalo quiere cada vecino. Ponte manos a la obra y habla con ellos, porque te darán a veces pistas sobre el regalo que quieren. (2)

¡RENATO HA LLEGADO!

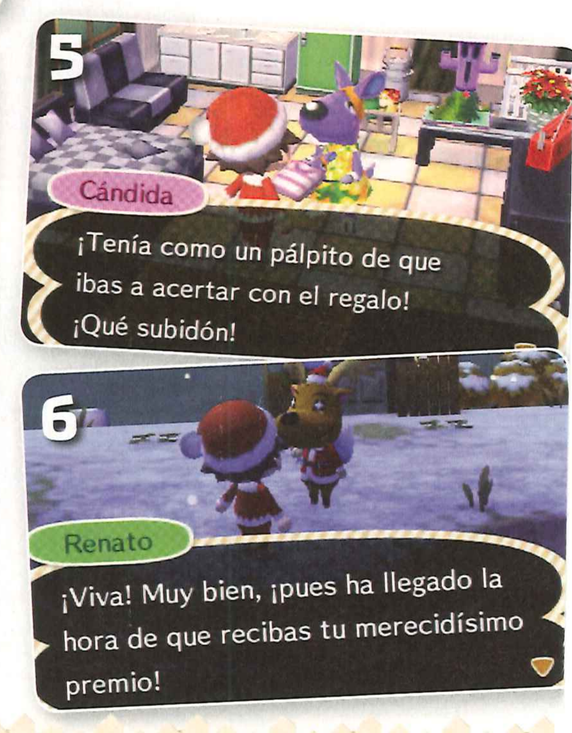
¡Estate atento! Todavía falta, pero el 24 de diciembre a las 20:00 comienza lo mejor. Busca a Renato por el pueblo con el traje de Papá Noel puesto. De



esta forma te dará su saco de regalos para que le ayudes a repartirlos. (3) 4)

A continuación tendrás que hablar con cada uno de los habitantes con tu saco a las espaldas y darles el regalo correspondiente. ¡Qué bonita sensación cuando aciertes con el obsequio! (5)

Cuando termines, habla de nuevo con Renato y te dará una corona festiva si solo has acertado el regalo de algunos vecinos o su foto si has acertado con todos ellos. (6) Si no has acertado ninguno, no te pongas histérico, te dará un mueble de la colección festiva, los cuales puedes comprar también en la tienda de Tendo y Nendo entre el 1 y el 23 de diciembre.



¡Concurso!

¿Quieres ganar cuatro objetos exclusivos?

¡Te vamos a contar cómo hacerlo en el **primer concurso de Animal Crossing: New Leaf!**

Participar es muy fácil: envía a revistaoficialnintendo@axelspringer.com una imagen navideña de tu Animal Crossing: New Leaf. En tu casa, con tus amigos, en el pueblo... **¡La idea más original se llevará el premio!** **Podrás ganar cuatro objetos exclusivos** que no se han repartido en la versión europea del videojuego: biombo aurora boreal, tocón navideño, cartel florido y guitarra doble mástil. ¡Sé la envidia de tus amigos!

En el próximo número de la revista desvelaremos la fotografía ganadora... ¡Prepara tu Animal Crossing, y a sacar tu lado más creativo! Notas: Si aparece más de una persona en la imagen, el premio se entregará a cada una de ellas.





La cuenta atrás de Nochevieja

Para despedir el año tendremos una cuenta atrás el 31 de diciembre con algunas sorpresas.



Durante todo el día en la plaza te estará esperando Canela junto a un gran cronómetro que indica lo que falta para el Año Nuevo. Habla con ella y te regalará doce uvas. No se pueden comer, pero sí las puedes usar como mueble para tu casa. (1)

A su derecha veremos un puesto de Ladino un tanto especial. En él no venderá estatuas ni cuadros, sino que ofertará gorros de Año Nuevo y confetis por 300 bayas. (2)

Los vecinos también tendrán gorros en sus cabezas que se los irán poniendo cuando falte poco para las doce. (3)

Y por fin, cuando llegue Año Nuevo... ¡Saldrán confetis del cronómetro y un gran espectáculo de fuegos artificiales dará comienzo! (4)

TRUCO DEL MES

Los copos de nieve especiales

Durante el invierno en tu pueblo nevará algunos días. Si ocurre, mira detenidamente todos los copos que caen porque algunos de ellos no son circulares, sino que tienen una forma estrellada. Coge tu red y cázalos.

Con esos copos podrás conseguir muebles de hielo si se los entregas a la madre de Copito, que creas uniendo dos bolas de nieve medianas (la de la cabeza más pequeña que el cuerpo).



Pez globo

Estación	Lugar	Récord
Invierno	Mares	23,6 cm

Pez león	Mares	Abril a noviembre	24 horas	400 bayas
Pez globo	Mares	Noviembre a febrero	21:00 a 4:00	125 bayas
Jurel	Mares	Todo el año	24 horas	150 bayas
Dorada japonesa	Mares	Marzo a noviembre	24 horas	5.000 bayas
Lubina	Mares	Todo el año	24 horas	200 bayas
Pargo rojo	Mares	Todo el año	24 horas	3.000 bayas
Gallo	Mares	Octubre a abril	24 horas	300 bayas
Rodaballo	Mares	Todo el año	24 horas	800 bayas
Anguila listón azul	Isla tropical	Todo el año	24 horas	600 bayas
Pez balón	Mares	Noviembre a marzo	16:00 a 9:00	2.500 bayas
Atún	Mares	Noviembre a marzo	24 horas	7.000 bayas
Jurel gigante	Isla tropical	Todo el año	24 horas	4.500 bayas
Raya	Mares	Agosto a noviembre	4:00 a 21:00	3.000 bayas
Tiburón ballena	Isla tropical	Todo el año	24 horas	13.000 bayas
Pez remo	Mares	Diciembre a mayo	24 horas	9.000 bayas
Celacanto (solo días de lluvia o nieve)	Mares	Todo el año	16:00 a 9:00	15.000 bayas

Crustáceos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Alga Wakame	Sombra grande	Noviembre a julio	24 horas	200 bayas
Bellota de mar	Sombra muy pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Ostra	Sombra pequeña	Septiembre a febrero	24 horas	400 bayas
Caracol espinosa	Sombra pequeña	Agosto a mayo	16:00 a 9:00	300 bayas
Abulón	Sombra mediana	Todo el año	16:00 a 9:00	400 bayas
Oreja de mar	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	300 bayas
Almeja oriental	Sombra pequeña	Septiembre a abril	24 horas	300 bayas



Consultorio de Canela

Cada mes nos llegan muchas preguntas a la revista, que la inquieta Canela, nuestra secretaria, se apresura a leer y resolverlas en un periquete.



Ostra perlera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	1.600 bayas
Vieira	Sombra mediana	Noviembre a enero	24 horas	1.000 bayas
Anémona	Sombra mediana	Todo el año	24 horas	100 bayas
Estrella de mar	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas	100 bayas
Pepino de mar	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	150 bayas
Babosa de mar	Sombra pequeña	Noviembre a abril	24 horas	200 bayas
Langosta mantis	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	1.250 bayas
Camarón boreal	Sombra pequeña	Septiembre a febrero	16:00 a 9:00	650 bayas
Langosta espinosa	Sombra grande	Septiembre a diciembre	21:00 a 4:00	3.000 bayas
Bogavante	Sombra grande	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Cangrejo de nieve	Sombra grande	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas



Cangrejo peludo	Sombra mediana	Noviembre a abril	24 horas	4.000 bayas
Cangrejo boreal	Sombra grande	Noviembre a marzo	24 horas	6.000 bayas
Pulpo	Sombra mediana	Septiembre a enero	24 horas	1.200 bayas
Anguila jardinera	Sombra pequeña	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	600 bayas
Nautilo	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	900 bayas
Isópodo gigante	Sombra mediana	Todo el año	24 horas (en la Isla tropical)	9.000 bayas



El grillo cebollero

¿Cómo cazo el grillo cebollero?

Los grillos cebolleros están bajo tierra, y solo podrás localizarlos gracias a su sonido. Sin duda es uno de los insectos más difíciles de capturar en el juego. Ve moviéndote y cava con la pala en los lugares donde el sonido del grillo suene más fuerte, ya que eso significa que está cerca.

Cuando caves el agujero correcto, el grillo saldrá a la superficie. Entonces tendrás que ser rápido, desplegar tu red y capturarlo antes de que se vaya y desaparezca. ¡Menudo reto!

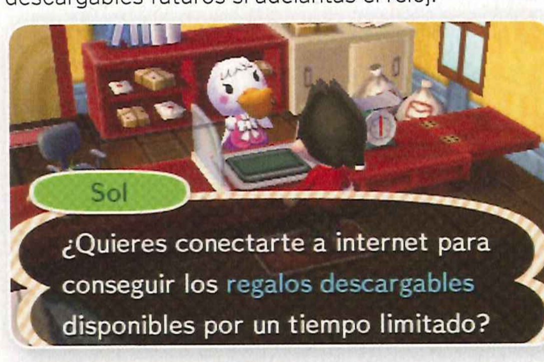


Para poder cazar el grillo cebollero necesitarás cavar en el sitio exacto donde está escondido e inmediatamente saldrá a la superficie para que lo captures con la red.

Los regalos descargables

Si cambio la fecha de mes, ¿podré descargar el regalo descargable que hubo ese mes?

No, los regalos descargables desaparecen cuando se pasa la fecha y aunque la cambies, no aparecerán. Del mismo modo, no podrás conseguir regalos descargables futuros si adelantas el reloj.



Los regalos descargables estarán por tiempo limitado y no podrás obtener los que se dieron aunque cambies la fecha.

¿Graciela no te aprueba?

¿Qué ocurre si Graciela no me da el aprobado cuando aparezca en mi pueblo?

En realidad, nada. Aparecerá otro día de forma aleatoria para que vuelvas a intentarlo. Cuando acumules cuatro aprobados, completarás uno de los requisitos necesarios para contar con las Galerías T&N en tu pueblo.



Aunque es de los personajes que menos verás por tu pueblo, Graciela te visitará algunos días de forma aleatoria. Te dirá que te vistas de una forma y te valorará: si consigues cuatro aprobados, podrás tener acceso a las galerías T&N.

Las casas de los vecinos

Un vecino se ha mudado a mi pueblo y ha puesto su casa sobre un camino de flores que había hecho. ¿Hay alguna forma de elegir el lugar donde el vecino ponga su casa?

No, lo siento, es algo aleatorio, por lo que no resulta posible elegir. La casa siempre se colocará en un lugar al azar donde no haya rocas, árboles ni proyectos municipales, pero no se tiene en cuenta si has puesto flores o diseños en el suelo.



Las casas de los vecinos se colocan de forma aleatoria en el pueblo, así que no hay forma de elegir dónde construirlas.



Cuando llegue la nieve...

¿La nieve cubrirá los diseños que haya colocado en el suelo del pueblo?
No, así que puedes estar tranquilo y diseñar cuanto quieras y dónde quieras.

Arbustos y flores

¿Por qué los arbustos que he comprado no florecen al crecer?
Florecen en distintas épocas: hibiscos y hortensias de julio a septiembre, y el acebo en invierno.



Los arbustos están sin flores la mayor parte del año, pero florecerán durante algunos meses según cada tipo.



¿Sabías que...

en Animal Crossing: New Leaf
Hay auroras boreales algunas noches de invierno?

El solsticio de invierno

El día 21 de diciembre tendremos un día muy oscuro... ¡El sol no aparecerá! Y por eso, Canela nos dará un regalo especial...



Además del esperado Día de los Juguetes, en diciembre también tenemos un evento el día 21. Durante este día, Canela nos estará esperando en la plaza y, si hablamos con ella, nos entregará una barita luminosa para iluminarnos. ¡Porque no saldrá el sol! **(1) (2)**

También encontraremos un panel donde hacernos fotos con nuestros amigos para recordar este día tan especial. **(3)**



Insectos

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Valor
Mariposa monarca	Todas las flores	Noviembre	8:00 a 16:00	140 bayas
Abeja	Sacudiendo árboles	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Langosta alargada	Suelo	Mayo a noviembre	8:00 a 19:00	200 bayas
Langosta migratoria	Suelo	Agosto a noviembre	8:00 a 19:00	600 bayas
Langosta	Suelo	Agosto a noviembre	8:00 a 19:00	400 bayas
Mantis religiosa	Todas las flores	Abril a noviembre	8:00 a 17:00	430 bayas
Mantis orquídea	Flores blancas	Abril a noviembre	8:00 a 17:00	2.400 bayas
Hormiga	Fruta, chuches y nabos podridos en el suelo	Todo el año	24 horas	80 bayas
Chinche	Troncos de árboles	Abril a octubre	24 horas	120 bayas
Grillo común	Suelo	Septiembre a noviembre	17:00 a 8:00	130 bayas
Grillo campana	Suelo	Septiembre a octubre	17:00 a 8:00	430 bayas
Grillo cebollero	Bajo tierra	Noviembre a mayo	24 horas	280 bayas
Oruga de bolsón	Moviendo árboles	Noviembre a febrero	24 horas	300 bayas
Escarabajo violín	Tocones	Noviembre	4:00 a 19:00	260 bayas
Escarabajo pelotero	Bolas de nieve	Diciembre a febrero	17:00 a 8:00	800 bayas
Cochinilla de arena	Orilla del mar	Todo el año	24 horas	200 bayas
Cangrejo ermitaño	Isla tropical	Todo el año	24 horas	1.000 bayas
Pulga	En los vecinos	Todo el año	24 horas	70 bayas
Cochinilla	Golpeando rocas	Septiembre a junio	24 horas	250 bayas
Mosca	Sobre basura o nabos podridos	Todo el año	24 horas	60 bayas
Ciempiés	Golpeando rocas	Junio a febrero	16:00 a 23:00	300 bayas



Comunidad

INAZUMA ELEVEN 3
RAYO CELESTE
FUEGO EXPLOSIVO

Traemos nuevos consejos y grandes jugadores a los que fichar en Inazuma Eleven 3. ¡Esperamos que os gusten!

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Jugadores recomendados

Vamos con la segunda entrega de los mejores fichajes. Algunos no son tan famosos, pero sí son grandes cracks.



Lucien Thrope



Posición: Portero
Equipo: Cuarteto del Más Allá
Cómo ficharle: Su contraseña es **lunallena**, en Isla Hidra. Contacta también con sus tres compañeros, véncelos y usa ficha azul en Inglaterra.

Lenton Gouger

Posición: Defensa
Equipo: Cuarteto del Más Allá
Cómo ficharle: Su contraseña es **calabaza**, en Isla Gato Montés. Contacta también con sus tres compañeros, véncelos y usa ficha amarilla en Argentina.

T. Khamun



Posición: Centrocampista
Equipo: Cuarteto del Más Allá
Cómo ficharle: Su contraseña es **todavendada**, en Isla Pavo Real. Contacta también con sus tres compañeros y usa ficha roja en Estados Unidos.

Eveline Veitch

Posición: Centrocampista
Equipo: Cuarteto del Más Allá
Cómo ficharle: Su contraseña es **vuelaescoba**, en T. Cóndor (P2). Contacta también con sus tres compañeros y usa ficha amarilla en Italia.

B. Ellement



Posición: Delantero
Equipo: Tarjeteros
Cómo ficharle: Su contraseña es **4elementos**, en el estadio del Sur de Tokio a partir del ep. 3. Tras ganarle, usa ficha amarilla en Aeropuerto Tokio.

Decker Pile

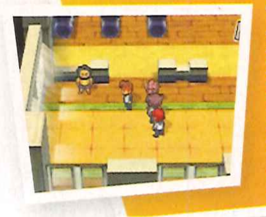


Posición: Portero
Equipo: Tarjeteros
Cómo ficharle: Su contraseña es **granbaraja**, en el área de Japón en Liocott a partir del episodio 6. Tras ganarle, usa ficha roja en la máquina del área de Japón.

Larry Pogue

Posición: Delantero
Equipo: Tarjeteros
Cómo ficharle: Su contraseña es **pokerdeases**, en la calle lateral del área de Brasil a partir del episodio 10. Tras ganarle, usa ficha azul en la máquina del área de Brasil.

Walken Ruhlbuch



Posición: Portero
Equipo: Tarjeteros
Cómo ficharle: Su contraseña es **siguenormas**, en el edificio principal del Raimon. Tras ganarle, usa ficha azul en el barrio de tiendas.

Shadow

Posición: Delantero
Equipo: Inazuma Japón
Cómo ficharle: Tras fichar a los cuatro Tarjeteros anteriores, habla con él en la primera planta de la residencia del Inazuma Japón en el Raimon.

Aurelia Dingle




Posición: Centrocampista
Equipo: Raimon
Cómo ficharle: Su contraseña es **alfutbol**, en la cafetería del barrio de tiendas de Tokio. Tras ganarle a ella y Andy, usa ficha roja en barrio de tiendas.

Andy

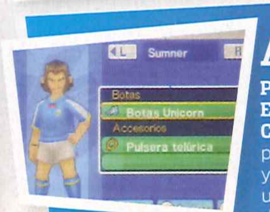


Posición: Defensa
Equipo: Raimon
Cómo ficharle: Su contraseña es **juguemos**, en la tienda de Inglaterra. Tras ganarle a ella y a Aurelia, usa ficha roja en el barrio de tiendas.

Ted Autumn

Posición: Portero
Equipo: Los Cuatro Magníficos
Cómo ficharle: Tras ganar la pachanga aleatoria contra él y sus compañeros en Costail, usa ficha amarilla en el mismo área.

Alan Sumner



Posición: Defensa
Equipo: Los Cuatro Magníficos
Cómo ficharle: Tras ganar la pachanga aleatoria contra él y sus compañeros en Costail, usa ficha azul en la máquina del mismo área.

Verne Spring

Posición: Centrocampista
Equipo: Los Cuatro Magníficos
Cómo ficharle: Tras ganar la pachanga aleatoria contra él y sus compañeros en Costail, usa ficha roja en lel mismo área.



George Winters

Posición: Delantero
Equipo: Los Cuatro Magníficos
Cómo ficharle: Tras ganar la pachanga aleatoria contra él y sus compañeros en Costail, usa ficha roja en la máquina del mismo área.



Tom Skipper

Posición: Delantero
Equipo: Los Cuatro Magníficos
Cómo ficharle: Es posible que se una automáticamente a ti si te cruzas con él y le ganas en una pachanga aleatoria, en la Isla de la Tortuga Marina.





B. Stoker

Posición: Delantero
Equipo: Los Cuatro Magníficos
Cómo ficharle: Podrás ficharle a través del mapa de contactos, en la zona central derecha. Le encontrarás en el Mary Times (necesitas nivel de equipo 40).

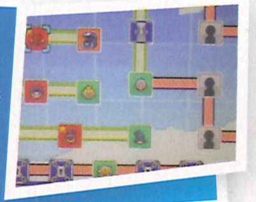


Ian Flappable

Posición: Delantero
Equipo: Los Cuatro Magníficos
Cómo ficharle: Podrás ficharle a través del mapa de contactos, en la zona inferior derecha. Le encontrarás en Inglaterra (necesitas nivel de equipo 50).

Isla Pullens

Posición: Portero
Equipo: Los Cuatro Magníficos
Cómo ficharle: Podrás ficharle a través del mapa de contactos, en la zona inferior central. Le encontrarás en el campo de Italia.



Tod Ironside

Posición: Defensa
Equipo: Inazuma Japón
Cómo ficharle: A partir del capítulo 10, habla con él en la Ribera del Río (Norte de Tokio), cerca del campo de fútbol. Aparece aleatoriamente.





Paul Peabody

Posición: Defensa
Equipo: Raimon
Cómo ficharle: Para hacerte con él, debes superar la fila izquierda de la cadena extra del señor Firewill en rango S.



Max Carson

Posición: Delantero
Equipo: Inazuma Japón
Cómo ficharle: Para hacerte con él, debes superar la fila superior derecha de la cadena extra del señor Firewill en rango S.

Nelly Raimon

Posición: Delantero
Equipo: Inazuma Japón
Cómo ficharle: Supera la fila superior de la cadena extra del detective Smith (necesitas desbloquear la llave club por Wi-Fi).



Camellia Travis

Posición: Defensa
Equipo: Inazuma Japón
Cómo ficharle: Supera la fila superior de la cadena extra del detective Smith en rango S (necesitas desbloquear la llave club por Wi-Fi).







Celia Hills

Posición: Centrocampista
Equipo: Inazuma Japón
Cómo ficharle: Supera la fila inferior de la cadena extra del detective Smith (necesitas la llave club, por Wi-Fi).



Silvia Woods

Posición: Portero
Equipo: Inazuma Japón
Cómo ficharle: Supera la fila inferior de la cadena extra del detective Smith en rango S (necesitas desbloquear la llave club por Wi-Fi).

Syon Blaze

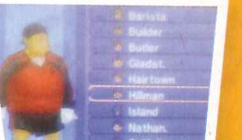
Posición: Delantero
Equipo: Equipo Blaze
Cómo ficharle: Tras pasarte el juego, podrás conseguir a este jugador con ficha roja en la máquina del área de Argentina.



Canon Evans

Posición: Delantero
Equipo: Neo Raimon
Cómo ficharle: Tras pasarte el juego, podrás conseguir a este jugador con ficha azul en la máquina del área de Argentina.





S. Hillman

Posición: Portero
Equipo: Jóvenes Inazuma
Cómo ficharle: Tras pasarte el juego, consigue a la versión joven de Hillman con ficha roja en la máquina del área de Japón.



Nathan oscuro

Posición: Delantero
Equipo: Emperadores Oscuros
Cómo ficharle: Tras pasarte el juego, consigue la versión de los Emperadores Oscuros de Nathan Swift con ficha amarilla en la máquina de Brasil.

Puntos donde debes entrenar



Además de ganar experiencia en partidos y pachangas para que suban de nivel, el otro método fundamental para mejorar las habilidades de tus jugadores es entrenarlos.
Hay dos formas de entrenarlos: en el **centro de entrenamiento del área de Japón en Liocott**, y mediante una serie de **puntos de entrenamientos** (disponibles a partir de cierto momento del capítulo 2).

Sin embargo, ten en cuenta que cada jugador tiene un límite en sus capacidades máximas, pero recuerda que puedes aumentar dicho límite con los extractos del cuaderno definitivo del que te hablamos en esta columna el mes pasado. Bueno, aquí están todos los puntos de entrenamiento:

Control. Habitación de Mark en la residencia del Inazuma Japón del Raimon.

Aguante. Interior del restaurante Casa Hobbes.

Físico. Zona de barro del Raimon.

Defensa. Campo de fútbol del área de Japón, frente al albergue.

Tiro. Desguace del área de Estados Unidos.

Valor. Plaza de la Estatua del área de Argentina.

Rapidez. Zona del parque del área de Italia.

PE. Calle principal del área de Brasil.

PT. Lugar de reunión del área de Costail.

¡Llegan refuerzos!

Inazuma Eleven 3: ¡La Amenaza del Ogro!

El 14 de febrero de 2014 vamos a volver a celebrar nuestro amor... pero por la saga de juegos que más nos gusta: llega un nuevo Inazuma a 3DS

Muchos preguntáis sobre ello cada mes, y finalmente se ha hecho realidad: ¡¡la edición Ogro de Inazuma Eleven 3 llegará a Europa!! Tal y como ocurrió en Japón, esta edición llegará unos meses después de Fuego Explosivo y Rayo Celeste, concretamente el 14 de febrero de 2014.

La historia de Canon Evans

Además de incluir la historia del Fútbol Frontier Internacional que hemos visto en las otras ediciones de Inazuma Eleven 3, esta versión nos presentará un nuevo equipo antagonista muy poderoso: el Instituto Ogro. Estos tipos vienen del futuro (80 años) y sus intenciones no son muy buenas, ya que pretenden atacar a los equipos participantes en el Fútbol Frontier Internacional, entre otras cosas. Pero no son los únicos viajeros en el tiempo: también llega a nuestra era para truncar sus planes Canon Evans, el bisnieto de Mark. Si Fuego Explosivo contaba con escenas exclusivas de Hector Helio y Rayo Celeste otorgaba



ese protagonismo extra a Paolo Bianchi, La Amenaza del Ogro hará lo propio con Canon. ¡Así podréis conocer a Canon igual de bien que a Héctor y Paolo en las otras ediciones!

Si habéis visto la película de Inazuma Eleven, ya os sonará el argumento de Canon y el Instituto Ogro, pues esta parte exclusiva del juego estará basada en la película. Sin embargo, no todo será igual que en ella, ya que en vez de enfrentarnos al Ogro con el Raimon lo haremos con el Inazuma Japón, y además incluirá otras diferencias en el argumento y escenas extra. Por otra parte, en La Amenaza del Ogro podréis enfrentaros en un mismo juego al Dark Team, Sky Team y al Ángel Oscuro. Y por cierto, recordad que podéis fichar a Canon Evans en cualquiera de las ediciones de Inazuma Eleven 3: ¡en la página anterior os contamos cómo!



La Amenaza del Ogro se centrará en Canon Evans, del mismo modo que Fuego Explosivo se centra en Hector y Rayo Celeste en Paolo.



ESTA EDICIÓN TENDRÁ ESCENAS QUE ADAPTARÁN EL ARGUMENTO DE CANON EVANS Y EL INSTITUTO OGRO QUE APARECIÓ EN LA PELÍCULA DE INAZUMA ELEVEN

El Torneo Mágico

Os hablamos de algunos de los mejores equipos del juego y os contamos cómo encontrarlos en esta cadena extra especial.

Si el mes pasado os contamos cómo encontrar a los equipos ocultos en Japón, esta vez vamos a guiaros hacia una serie de equipazos que podéis conseguir en Liocott.

Uno de los grandes retos de Inazuma Eleven 3 es el Torneo Especial Mágico, en el que debéis vencer a algunos de los equipos más fuertes del juego. Para jugar contra cada equipo, debéis encontrar su respectivo robot y hablar con él.

Podéis comprobar vuestro progreso en el Torneo Especial Mágico, una vez que habléis con un robot ubicado en la planta baja del edificio principal del Instituto Raimon, aunque para jugar contra ellos es necesario desplazaros al lugar en que se encuentra cada equipo.

Podéis enfrentaros a **13 equipos diferentes en el Torneo Especial Mágico**, aunque algunos de ellos requieren completar antes ciertas condiciones o conseguir objetos concretos, algunos de ellos próximamente disponibles por descargas Wi-Fi. En este número os hablamos de los equipos más fáciles de encontrar. A diferencia de otras cadenas de partidos extra, podéis jugar contra estos rivales en el orden que os plazca.

Rivales

Atlético Alius

Primer equipo de la fila superior. Se encuentra en el camino de la Isla del Pavo Real, en un callejón sin salida rodeado de agua, poco antes de llegar a la zona del estadio.

Es una gran selección de la Academia Alius, los principales antagonistas de Inazuma Eleven 2, y os enfrentáis a los jugadores en sus formas de aquel juego.



Torch, Gazelle, Bellatrix, Nero, Dvalin, Janus, Xene y otras estrellas son vuestros rivales en este partido.

Ray Dark All Star

Segundo equipo de la fila superior. Se encuentra justo al comienzo del camino de la Isla del Pavo Real.

Ray Dark siempre ha sido un tipo bastante siniestro, pero hay que reconocer que ha entrenado personalmente a jugadores que se han convertido en algunos de los mejores de toda la saga Inazuma Eleven.



Este equipo incluye grandes representantes de los equipos más emblemáticos entrenados por Dark, como Jude Sharp de la Royal Academy (donde jugó antes de llegar al Raimon), Byron "Aphrodite" Love del Zeus y Caleb Stonewall de la Royal Academy Redux.

Dark / Sky Team

Cuarto equipo de la fila superior. Si tenéis Fuego Explosivo será el Dark Team (capitaneado por Destra), y si tenéis Rayo Celeste el Sky Team (capitaneado por Sael). Se encuentra en la primera planta de la Torre de Isla Cóndor.



Para que aparezca el robot, antes tenéis que jugar contra ellos en el Monte Magnitud. Recordad que para ello debéis pasaros el juego, hablar con el personaje del parque central que os cuenta una leyenda, y encontrar la llave en el camino de la Isla Tortuga.

Dorremifagol

Segundo equipo de la fila inferior. Primero necesitáis conseguir el objeto "tarjeta musical" en un cofre de la sexta planta de la Torre de la Isla Cóndor.

Cuando lo tengáis usado y podréis encontrar el robot del Dorremifagol en el Estadio Fútbol Frontier de Tokio.

Cuatro Magníficos

Tercer equipo de la fila inferior. Se encuentra en el camino de la Isla del Gato Montés.



Este equipazo tiene algunos de los mejores jugadores del juego. En las páginas anteriores os hemos explicado cómo fichar a unos cuantos de ellos, y os recomendamos especialmente a Sumner, Spring y Stoker.

Tarjeteros

Cuarto equipo de la fila inferior. Se encuentra en el camino de la Isla del Gato Montés.

Recordad que podéis fichar a varios de los jugadores de este equipo con las contraseñas de las páginas anteriores.



Nuevas descargas por Wi-Fi



Cada semana se añaden nuevos contenidos al juego de manera completamente gratuita. Para acceder a ellos, sólo tenéis que entrar en la sección de Comunicación y seleccionar Descargas Nintendo Network.

Al hacerlo, el juego se conectará a Internet y desbloqueará nuevos elementos. Podéis comprobar las novedades revisando las últimas entradas del Futblog, dentro de vuestra partida.

¡Cada viernes hay nuevos elementos por Wi-Fi!

Nuevos jugadores

Dependiendo de vuestra versión del juego, los nuevos personajes que podréis reclutar serán diferentes. Para haceros con ellos, tendréis que entrar al Mapa de Contactos: los jugadores desbloqueados por Wi-Fi aparecen en los bordes que rodean todo el mapa.

Nuevas supertécnicas

Continuamente aparecen nuevas y variadas supertécnicas. Cuando conectéis el juego y las desbloqueéis, podréis comprarlas en la tienda Deportes Inazuma del Barrio de Tiendas del Norte de Tokio. Las primeras que han llegado por Wi-Fi son las siguientes: Pingüino Emperador nº 3, Excalibur, Disparo Sagrado, Remate Pegaso, Supernova, Escudo Bárbaro y Muro de Hierro.

Llave club

Al conectaros por Wi-Fi desbloquearéis este importantísimo objeto y podréis comprarlo en la tienda Deportes Inazuma del Barrio de Tiendas del Norte de Tokio. Gracias a él podréis entrar en la puerta que estaba cerrada en el club de fútbol del Instituto Raimon, y tras ella encontraréis al detective Smith. Al hablar con él podréis participar en su cadena de partidos extra, cuyas recompensas son las cuatro gerentes en su forma de jugadoras, tal como os hemos explicado en las páginas anteriores.

Próximo número

Sale el 23 de diciembre



¡QUE NO PARE LA FIESTA EN TU 3DS!

MARIO PARTY ISLAND TOUR

¿Empezar el año con frío? Nosotros nos marchamos a la isla tropical de Mario para disfrutar de la mejor 'party' que se ha montado con nuestra portátil. ¡Dont stop the party!

Y ADEMÁS TODO ESTO...



I Love 3DS

Miiverse, StreetPass, eShop, ediciones especiales... así ha crecido la portátil de Nintendo



¡Y todo lo que viene!

El último número del año será el primero en mostrarte todo lo que va a llegar a tu consola Nintendo



GUÍA A Link Between Worlds

Paso a paso en profundidad por los dos universos del último Zelda para 3DS

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Alejandro Oramás, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Luis Galán

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



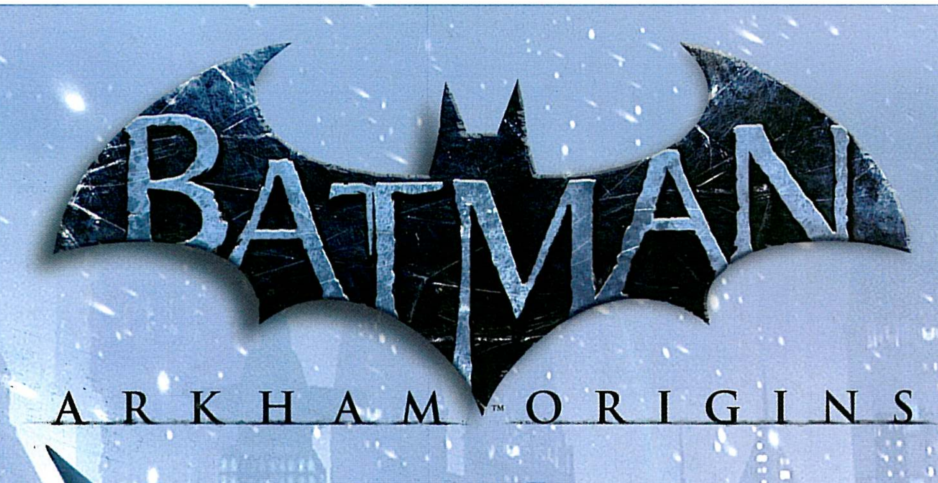


Publicación controlada por

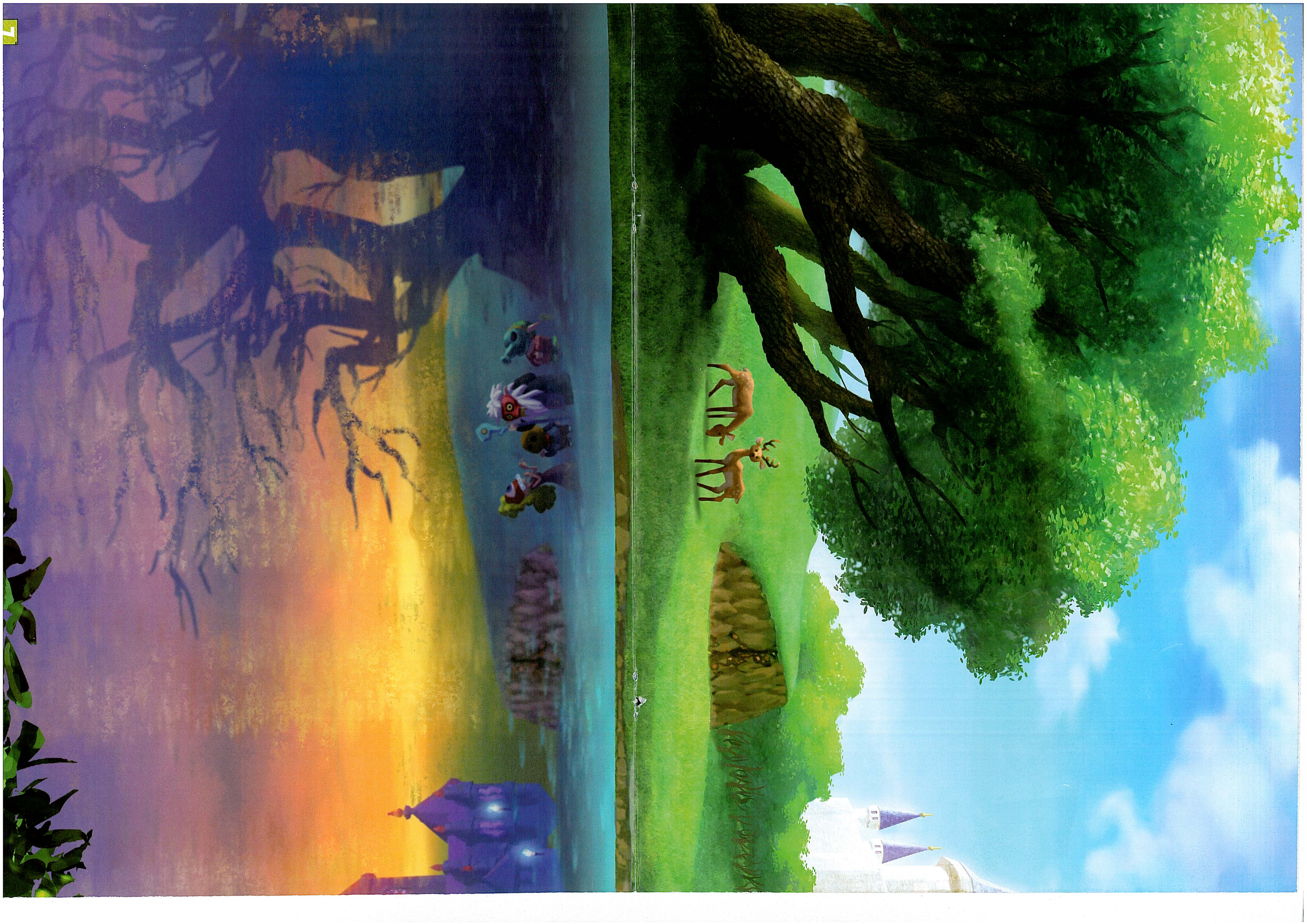


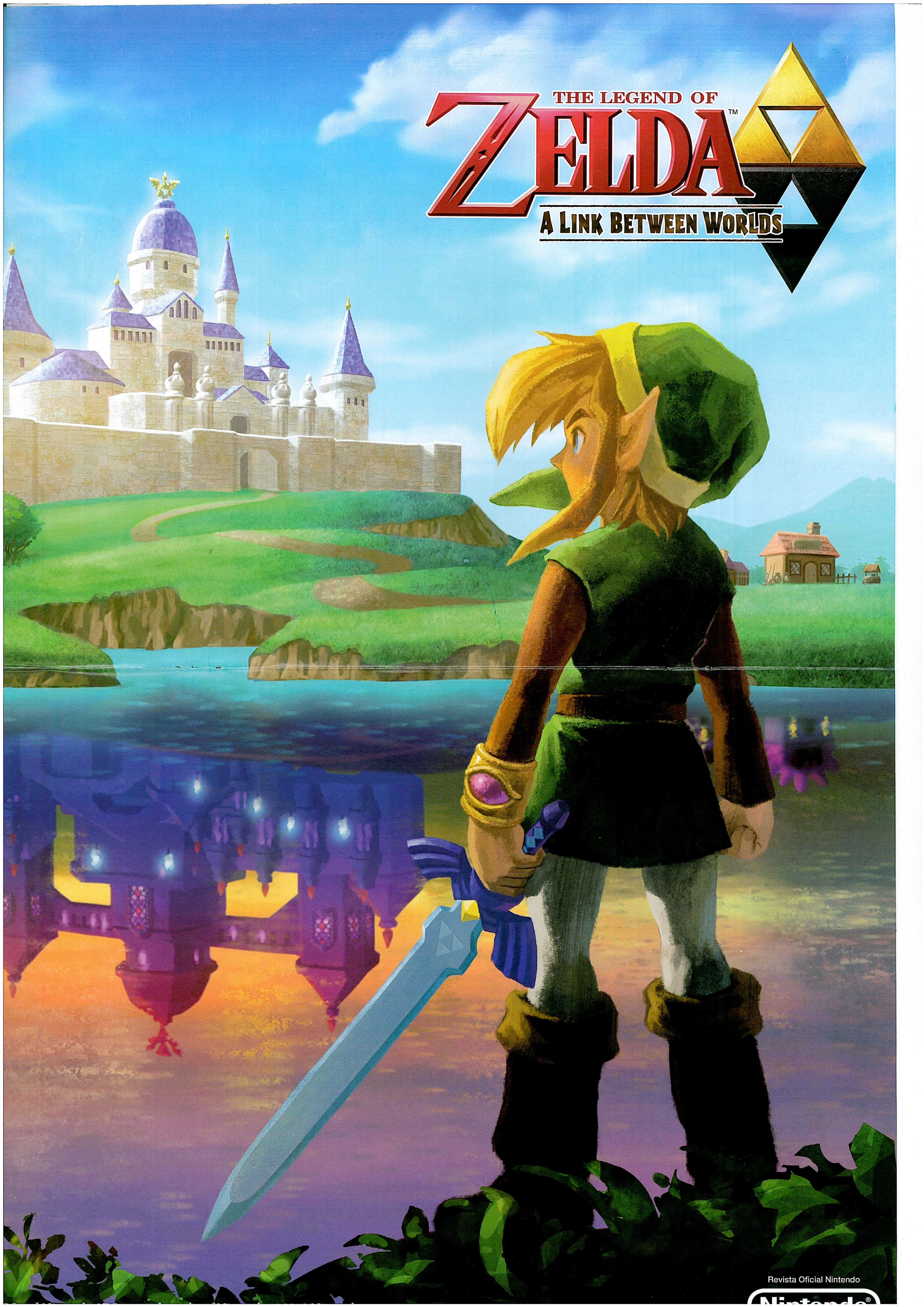
Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

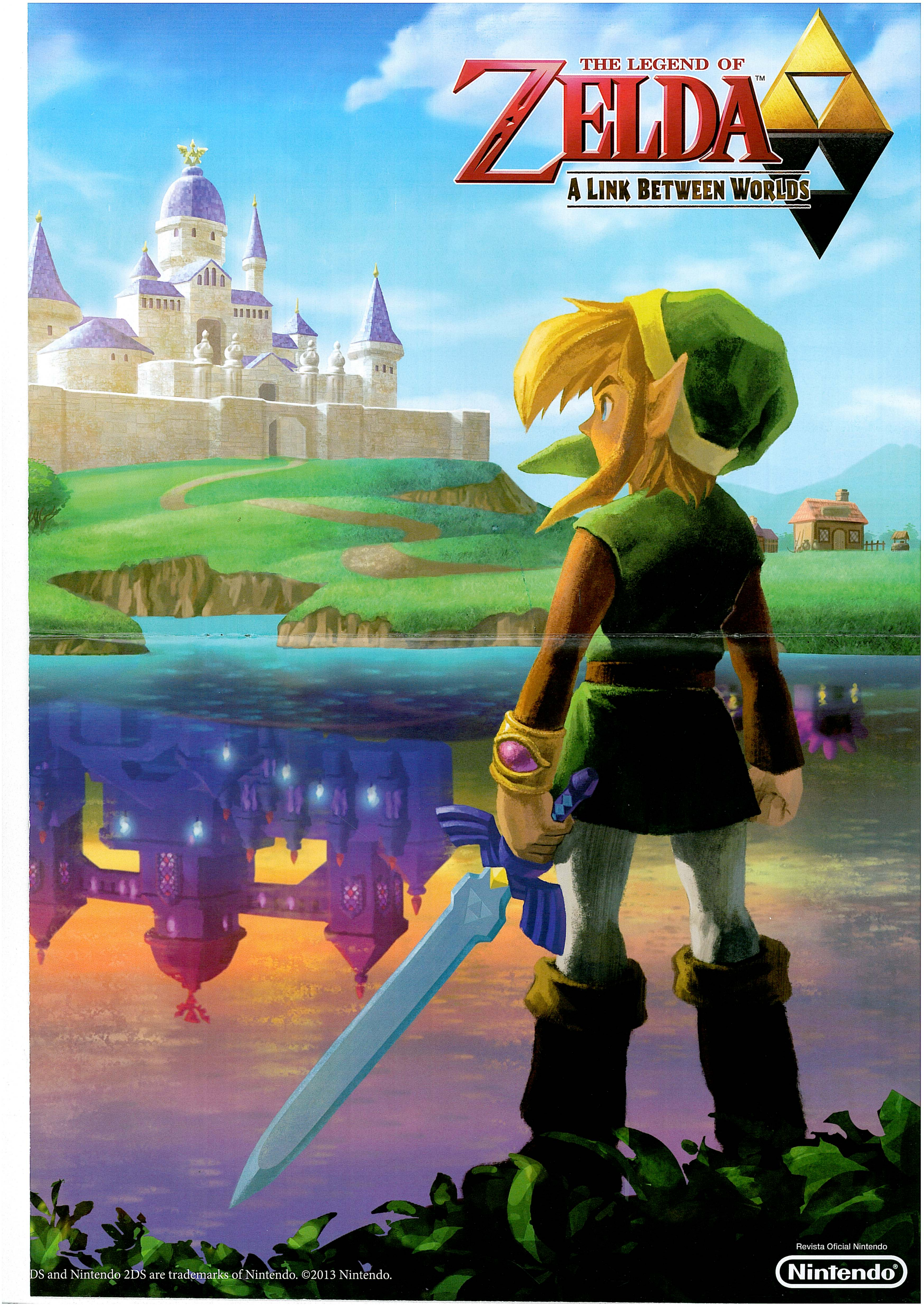

7
www.pegi.info


BATMAN
ARKHAM ORIGINS


7
www.pegi.info
NINTENDO 3DS
NINTENDO 2DS
© 2013 Nintendo. TM, ® Nintendo




THE LEGEND OF
ZELDA™
A LINK BETWEEN WORLDS
Revista Oficial Nintendo


THE LEGEND OF
ZELDA™
A LINK BETWEEN WORLDS
Revista Oficial Nintendo
Nintendo®





io and Wii U are trademarks of Nintendo.
Wii U
3


SUPER MARIO 3D WORLD
Revista Oficial Nintendo
Nintendo
© 2013 Nintendo. Super Ma


SUPER MARIO 3D WORLD
Revista Oficial Nintendo